Il primo futuro

Alla fine, la nuova generazione si rivela: a New York, Sony Computer Entertainment ha presentato la PlayStation 4. Che cosa è mancato? Di vederla, per prima cosa, perché la casa giapponese ha scelto di non mostrare ancora il design della sua prossima console, che debutterà a giugno a Los Angeles, all'E3. Non si sanno inoltre la data esatta del lancio e il prezzo della macchina, anche se la PS4 dovrebbe uscire entro fine anno e a un prezzo minore di quello che accompagnò la PlayStation 3.

Sono tutte informazioni cruciali, ma era piuttosto chiaro e prevedibile che, per adesso, non le avremmo ottenute. Fortunatamente, Sony ha mostrato e raccontato molto altro: il nuovo pad, chiamato DualShock 4, diverse caratteristiche della console (incluse le sue specifiche tecniche e la sua filosofia condivisiva) e qualche titolo. Hype a mille, come da copione, e popolo dei gamer diviso tra i soliti esaltati e i soliti critici cinici e con la puzza sotto al naso. Fatemelo dire: non mi piacciono entrambi. Il punto è che è presto per dare giudizi, nel bene e nel male. Il mosaico si comincia a formare ma sarà solo dopo Los Angeles e, ancor di più, dopo Colonia e Tokyo, che potremo sbilanciarci in modo serio nei confronti di questa prima vera console next gen. Scatenarsi in grida di giubilo sembra al momento una reazione esagerata: la macchina è potente (molto, confermano alcuni top developer), ma quanto visto non racconta rivoluzioni né miracoli, per ora. Neppure tecnicamente, a livello puramente grafico, tanto più che i giochi sono i soliti, senza muovere una virgola. FPS, sparatorie, inseguimenti, corse iperrealistiche e il solito volto 3D dettagliato ed espressivo esibito da David Cage, che in proporzione fa meno impressione di quello della donna di The Casting che precedette Heavy Rain.

Sbuffare e storcere il naso, però, è ancora più sbagliato. Sony ha detto e mostrato ciò che poteva e doveva. Di fatto, non ha sbagliato un colpo. Si capisce che la PS4 è potente, friendly verso gli sviluppatori (lezioni old gen: Xbox 360 ha vinto, Ken Kutaragi ha perso) e allineata con i trend attuali, altrimenti non farebbe bella mostra di sé quel tasto "condividi" sul nuovo pad. Meno coraggio, se volete, ma più certezze. Di questi tempi e con quei costi, ditemi voi se possiamo dar torto a Andrew House e soci.

E ora? Ora si attende, godendoci insieme la grande partita della nuova generazione e le mosse tattiche di questa ennesima console war. La storia è tutta da raccontare, ma il libro è stato finalmente aperto.

Marco Accordi Rickards

Sommario

Game Republic
148 | Marzo 2013

ANTEPRIME

RECENSIONI

PRIMALINEA

SPECIALI

RUBRICHE

Primalinea

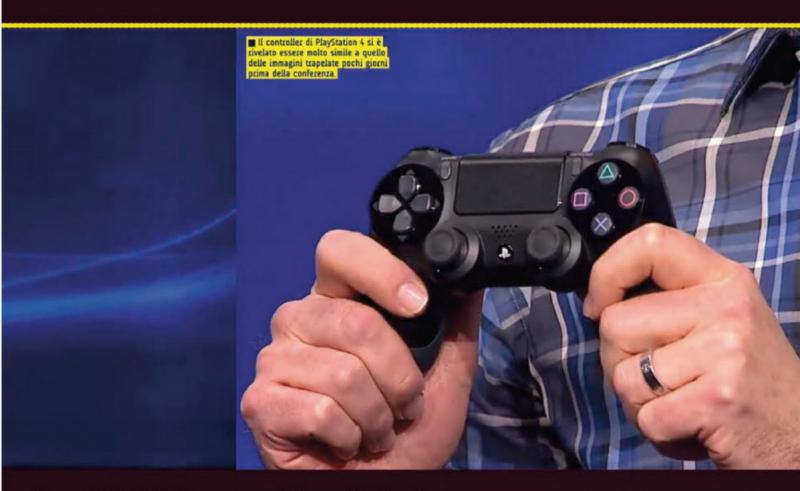
NOTIZIE
APPROFONDIMENTI
OPINIONI

a cura di Luca Dellapiazza

(STOP THE PRESS)

Finalmente PS4!

→ Uno sguardo al PlayStation Meeting 2013 e alla presentazione della prima vera console next-gen

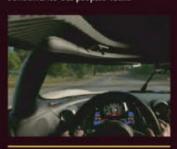
Il controller di PlayStation 4 si è rivelato essere molto simile a quello delle immagini trapelate pochi giorni prima della conferenza.

Se ne era parlato tanto. Tutte le indiscrezioni e gli indizi portavano a una sola opzione. Ora ne abbiamo la conferma. Il PlayStation Meeting del 2013 è stato il palcoscenico della presentazione della nuova console di casa Sony: PlayStation 4. Ora ogni cosa sarà diversa, e l'hype che ha preceduto l'evento ha ceduto il posto ad un'epopea di aspettative. La conferenza, iniziata puntualmente, ha cominciato ripercorrendo la storia della società nipponica e la filosofia che il marchio PlayStation rappresenta: innovazione, ribellione e voglia di spingersi sempre oltre i propri limiti. Il primo a calcare la scena e a prendere la parola, accolto dalla musica di accensione della prima PlayStation, è stato Andrew House, presidente di Sony Computer Entertainment. Dopo aver parlato di quanto l'azienda si sia concentrata su aspetti come la connettività tra gli utenti e l'importanza del gamer, House è passato di fatto ad annunciare il nome della prossima console made in Tokyo. Con PlayStation 4 la società nipponica non vuole interporre nulla tra il gioco e il giocatore, ma anzi, vuole fornire all'utente i mezzi necessari per condividere la propria esperienza videoludica con la propria sfera sociale.

A ribadire meglio questo concetto ci ha pensato Mark Cerny, architetto di PS4 e game designer veterano, il quale innanzitutto ha voluto mostrare al mondo intero le caratteristiche tecniche della nuova piattaforma. A muovere i pistoni del gioiellino targato Sony vi è alla base un PC estremamente modificato, coadiuvato da una processore X86 e da una PC GPU migliorata; a completare l'opera si uniscono una memoria RAM da 8 GB unificata e ad alta velocità, e un Hard Drive estremamente capace. Come anticipato sopra, potendo contare su una capacità di elaborazione davvero elevata, PlayStation 4 aprirà le frontiere a un nuovo concetto di gaming. Con quale mezzo Sony darà all'utente la possibilità di sperimentare questa nuova realtà? Sempre Cerny ha avuto l'onore di presentare, in via ufficiale, il nuovo controller PlayStation.

THE WITNESS

→ Il creatore di Braid, Jonathan Blow, ci ha mostrato un puzzle game che sembra avere le carte in regola per affascinare migliaia di utenti. Ad occupare lo spazio dedicatogli è stato un gamplay video tanto misterioso quanto affascinante. The Witness sarà un open world pensato per essere compresso, nel quale riusciremo ad avanzare soltanto completando gli enigmi composti da singolari pannelli. Secondo Blow, The Witness sarà un titolo che porterà il giocatore dalla confusione alla comprensione; saranno frequenti i momenti in cui riusciremo a risolvere facilmente un puzzle che fino ad un minuto prima ritenevamo impossibile.

DRIVECLUB

Evolution Studios ha presentato un progetto decisamente interessante. Si tratta di DriveClub il racing simulator in prima persona che ci pone al volante dei bolidi più veloci delle quattro ruote. Matt Southern, portavoce della software house, ha dichiarato che realizzare il gioco in questione è un sogno che si avvera. La cura dei dettagli in DriveClub è maniacale, ogni fibra dei materiali delle auto è stata renderizzata singolarmente al fine di poter garantire un realismo senza pari. Lo spirito del gioco si basa sul concetto di squadra; tramite smatphones, tablet e PS Vita sarà possibile programmare le sfide con gli avversari anche fuori casa, tenendo sotto controllo l'andamento del proprio team.

DEEP DOWN

Dopo un'ora e mezza di presentazione, calca il palco Yoshinori Ono, primo giapponese a prendere la parola in questa conferenza. Ono ha mostrato al pubblico del PlayStation Meeting l'ultima fatica di Capcom: il motore grafico chiamato Panta Rhei. Per presentare al meglio la potenza dell'engine, la società nipponica ha annunciato una nuova IP: Deep Down. Il trailer del titolo ci porta in un mondo fantasy dove a fare da protagonisti sono draghi e cavalieri, connubio storico del genere GdR. Il titolo sembra ricalcare la falsariga di Dragon's Dogma, anche se è possibile che prenda ispirazioni dal gameplay di Monster Hunter, celebre titolo di Capcom. Il filmato si chiude col probabile slogan del gioco: "Vinci la tua paura o muori da codardo".

QUANTIC DREAM

David Cage, salito sul palco come portavoce di Quantic Dream, ha annunciato al pubblico un nuovo motore grafico, in fase di sviluppo per PlayStation 4. Senza svelare il nome di tale engine ha brevemente paragonato il numero di poligoni grafici utilizzati nelle varie console di Sony. Se Jodie Holmes di Beyond: Two Souls era composta da 30.000 poligoni, nella prossima generazione vedremo questi numeri essere largamente superati. Anche se Cage non ha fatto riferimento a precise cifre del nuovo motore grafico, le immagini mostrate hanno evidenziato un realismo a dir poco sbalorditivo. Il volto dell'anziano, presentato agli spettatori, era prossimo alla realtà, con una proprietà espressiva senza dubbio notevole.

SQUARE ENIX

Square Enix ha riproposto al pubblico del Meeting un video già mostrato nel corso dell'E3 del 2012. Il filmato svela le potenzialità del Luminous Engine, motore grafico sviluppato appositamente per le console next-gen. Il filmato mostra una ragazza, di rosso vestita, venire attaccata insieme ai membri della sua setta. Dopo essere fuggita agli uomini armati viene comunque raggiunta da una feroce bestia mutante. La tech demo ha messo in luce le potenzialità del Luminous Engine, capace di rendere in tempo reale una qualità grafica pari alle immagini pre-rendirizzata delle computer grafica. Yoshihisa Hashimoto lascia spazio a Shinji Hashimoto, Brand Director di Final Fantasy, il quale ha annunciato che la società è alle prese con un nuovo capitolo della saga FF. Hashimoto ha promesso ulteriori informazioni all'E3 di luglio.

L'evento ha dato modo a Sony di mostrare in anteprima l'aspetto della Dashboard di PS4.

Il DualShock 4 presenta un pad tattile al centro dello stesso, affiancato da due pulsanti, uno dei quali non è nient'altro che il vociferato pulsante Share. Un'altra grande innovazione è la presenza di un sensore colorato sul dorso del controller, chiamato Lightbar, che permette all'utente di essere riconosciuto da un'apposita telecamera. Oltre a queste grandi novità il gamepad presenta un pulsante Trigger migliorato, levette analogiche più sensibili e meno scivolose, un ingresso per le cuffie e un sistema di vibrazione calibrato più accuratamente. PlayStation 4 sarà incentrata completamente sul concetto di social. Con il pulsante Share potremo condividere con i nostri amici momenti di gioco, filmando parte della partita e condividendolo tramite PS Network e social come Facebook e Ustream. Ma l'elemento più interessante di questa funzione è l'interconnessione con il nostro gruppo di amici. Gli utenti a cui avremo inviato il video potranno scegliere di prendere il controllo della situazione e aiutarvi, da casa loro, nei momenti più difficili del gioco. In collaborazione con GaiKai, Sony ha intenzione di rendere più immediato il concetto di DLC. Dopo aver scelto un titolo dal PlayStation Store, potremo cominciare a giocare fin da subito premendo un solo tasto. Secondo David Parry, CEO di GaiKai, avremo modo di testare gratuitamente una porzione del gioco, alla quale si aggiungerà la restante parte nel caso decidessimo di acquistare l'intero contenuto.

La filosofia di PlayStation 4 si baserà su cinque concetti chiave: semplicità, immediatezza, social, integrazione e personalizzazione. La nuova console di Sony infatti sarà semplice da usare, permettendo di muoverci tra le varie funzioni con l'utilizzo di un solo "tasto", il touchpad. La società vuole però che la macchina risponda al meglio all'input dell'utente, ed è per questo che l'output ai comandi inseriti sarà rapido, senza tempi d'attesa. Come specificato prima, il pulsante Share e la fusione con i social network fanno sì che gli utenti di PS4 possano condividere con il mondo intero le proprie esperienze di gioco. Ma non solo, avremo l'opportunità di portare l'esperienza PlayStation fuori dal consueto salotto; per mezzo di smartphone, tablet e PS Vita potremo restare sempre connessi con la nostra sfera ludico-sociale. La nuova piattaforma nipponica inoltre ci darà modo di personalizzare la nostra console, la quale imparerà a conoscere i nostri gusti e a selezionare

alcuni tipi di intrattenimento adatti a noi. Sony però ha pensato anche ai più nostalgici. Con PlayStation 4 avremo modo di rivivere le emozioni provate su tutte le vecchie console della casa nipponica, probabilmente con un sistema analogo al Virtual Console di Nintendo. Sempre ispirata alla Grande N sembra l'interessante funzione di portare su Vita l'azione di PS4. Come con Wii U, sarà possibile in qualsiasi momento passare dallo schermo TV di PlayStation 4 a quello della console portatile, senza perdere un secondo di gioco. La nuova console domestica, inoltre, sarà dotata di un sistema Suspend/Resume, simile allo Start & Stop delle autovetture, che ci permetterà di spegnere la console con la pressione del tasto Power, per poi riprendere il gioco immediatamente da dove l'avevamo lasciato con la ri-pressione del medesimo tasto.
In conclusione, anche se non ci è stata mostrata la console vera e propria, abbiamo avuto modo di assaporare l'essenza dell'esperienza PlayStation. Mentre cresce l'aspettativa nei confronti di una console, anzi di una piattaforma multimediale, davvero rivoluzionaria, vi rimandiamo ai box contenuti in queste pagine per una prima analisi dei giochi mostrati. We are waiting Holiday 2013.

INFAMOUS: SECOND SON

→ Sucker Punch, in collaborazione con Sony, ha presentato in mondovisione il nuovo capitolo della serie InFamous. Il gioco è ambientato a Seattle, città controllata dagli enti governativi, dove la popolazione sembra rivivere il romanzo di Orwell 1984. Big Brother is watching you insomma. In questo contesto si fa largo un giovane ragazzo dai tratti asiatici. Il giovane, dotato del potere di teletrasportarsi, sembra intenzionato a porre fine a questa costrizione, senza avere scrupoli per chiunque gli sbarri la strada. Il titolo presentato, come detto sopra, farà parte della serie InFamous e sarà accompagnato dal sottotitolo Second Son.

KILLZONE: SHADOW FALL

→ Killzone: Shadow Fall, è il nome del titolo presentato da Guerrilla Games nel corso dell'evento Sony. Lo Studio ha mostrato al pubblico alcune fasi in tempo reale del titolo per PS4. Il titolo porta il giocatore nei panni di un soldato, appena sbarcato sul grattacelo di una città del pianeta Vekta, decisamente futuristico e all'avanguardia. Dopo aver partecipato ad una sorta di parata, in seguito ad un'esplosione, il protagonista si ritrova gettato in un mero campo di battaglia urbano. Dopo aver ucciso qualche nemico il nostro soldato si ritrova appeso ad un velivolo antagonista, ben saldo ad una corda che penzola da un lato del mezzo militare. Eliminati i membri a bordo dell'"aereo", il soldato riesce a risalire la corda, piazzando una carica di C4 sul mezzo volante e lanciandosi su di un tetto di un grattacielo.

KNACK

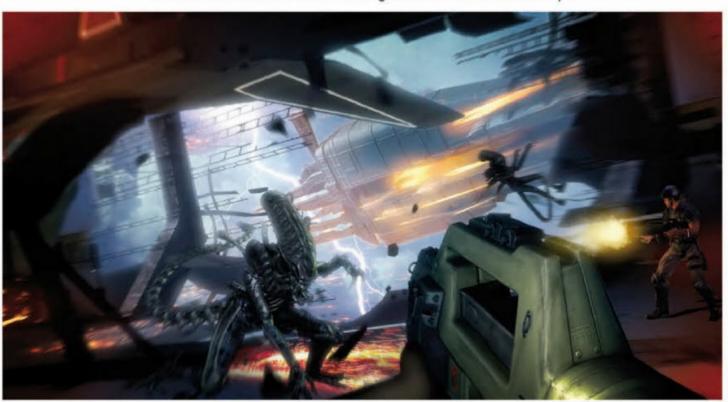
→ Mark Cerny, producer, programmatore e designer di giochi come Sonic the Hedgehog 2, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon e Ratchet and Clank, oltre ad aver presentato alcune delle più interessanti peculiarità di PlayStation 4, ha colto l'occasione per mostrare a tutti il suo nuovo gioco. Knack parla di un piccolo essere robotico, formato da ancor più piccoli pezzetti metallici. Il robot, Knack per l'appunto, è l'arma speciale di un gruppo di scienziati che vedono l'umanità oppressa da una specie nemica chiamata Goblins. L'esserino, originariamente alto non più di un metro, presenta la capacità di incorporare altri pezzi di materia al fine di modificare la sua forma e dimensione, fino a trasformarsi in un mastodontico robot corazzato..

GLI ALTRI

→ A completare l'esperienza del Meeting si sono susseguiti sul palcoscenico Ubisoft, Blizzard e Activision con Bungie. I primi hanno confermato le voci che vedevano l'open world Watch Dogs tra il parco giochi di PlayStation 4. Il titolo, come annunciato, vede il protagonista calarsi nei panni di un abile hacker informatico impegnato a vigilare sugli elementi deboli di una società corrotta, stando attento a non finire nelle mani di criminali o polizia costantemente sulle sue tracce.
Blizzard invece ha lasciato il pubblico di stucco, annunciando in anteprima assoluta la versione PS4 di Diablo III. La società ha tenuto a specificare che non sarà un semplice porting del titolo PC, ma verrà completamente rivisitato e implementato per adattarlo al meglio alle esigenze dei console gamer.
Activision sale sul palco per presentare uno degli Studios più premiati di sempre: Bungie. Con Destiny, Bungie vuole portare il genere FPS, molto caro alla società, nella next-gen. Il gioco sarà con molta probabilità un open world con la possibilità di personalizzare il proprio personaggio. Il gioco sarà disponibile per PS3 e PS4, con dei contenuti esclusivi per quest'ultima.

(INTERVISTA DOPPIA)

Aliens: Colonial Marines tra cinema e videogioco

→ In occasione del lancio del nuovo FPS ispirato alla saga horror sci-fi che ha fatto tremare un'intera generazione, Game Republic intervista Matthew J. Powers e James Dyer, rispettivamente Senior Producer di SEGA of America e PR & Marketing Assistant di SEGA of Europe

Cosa si prova ad avere a che fare con un brand così celebrato, con una miriade di fan in tutto il mondo?

JD: Ne abbiamo già parlato alla fine dello scorso anno, quando abbiamo mostrato il gioco in pubblico in forma giocabile. C'era una lunga fila per provare il gioco, e molta gente, una volta terminata la prova, si rimetteva in coda per giocare nuovamente. Per noi è stato grandioso. Sono un grande fan della saga e ho già lavorato su Aliens vs. Predators, cosa che mi ha fatto amare il brand ancora di più, visto che mi sentivo coinvolto. Seguire la realizzazione di questo gioco fino al suo concretizzarsi, quindi, è stato grandioso, e il vedere ora come la gente ci si diverta dà una sensazione fenomenale. Inoltre, è stato fantastico collaborare con Gearbox e Fox. Per il resto, a noi una cosa potrà sembrare anche ben fatta, ma un fan la osserverà sempre con l'aria "ehi, stiamo parlando di Alien, non provate a rovinarcelo".

■ Quando gli abbiamo chiesto delucidazioni sul futuro di Sega nell'ambito della next-gen, Matthew si è cucito la bocca, anche se ci ha confessato che gli sarebbe piaciuto poterne parlare... ancora fertile.

Abbiamo trovato interessante l'utilizzo del rilevatore di movimento. Avete pensato alla possibilità di riprodurlo su PS Vita o tramite SmartGlass?

MP: In verità no. Credo che quando si realizza un gioco in cui sono presenti una campagna in single player, campagna in co-op, multiplayer competitivo, armi potenziabili e oggetti segreti da sbloccare, aggiungere altre funzionalità sarebbe stato superfluo. Ci sarà sempre chi dirà che avremmo potuto inserire un elemento piuttosto che un altro, ma "il troppo stroppia". Magari nel prossimo gioco...

Ma perché con Colonial Marines avete scelto l'FPS?

MP: È un gioco coi marine, cosa c'è di meglio di uno sparatutto? Se avessimo fatto un gioco basato sul primo film probabilmente avremmo optato per uno sparatutto in terza persona o un survival horror. Ma qui stiamo mettendo marine e xenomorfi l'uno contro l'altro, non vedo scelta migliore dell'FPS. In ogni caso, nel multiplayer, giocando nei panni dello xenomorfo adotterete una prospettiva in terza persona. Ci è sembrato l'unico modo per restituire le movenze e gli attacchi di un Alien. Unendo prima e terza persona è uscito fuori un ottimo mix.

JD: Sì, l'FPS è un genere molto popolare nel panorama odierno, ma penso sia stata la scelta migliore perché permette di entrare nei panni

ALIENI IN MOSTRA

Non c'è solo Aliens: Colonial Marines ad ampliare l'universo nato dalla visione di Ridley Scott (regista del primo film), Dan O'Bannon e Ronald Shusett (sceneggiatori). Gli xenomorfi infatti hanno invaso le mura del VIGAMUS, il Museo del Videogioco di Roma, in occasione di una mostra che celebra il capolavoro horror sci-fi attraverso i media che lo hanno reso immortale; non ultimo il Videogioco, per l'appunto. La mostra, dal titolo "Aliens: Transmedia Bug Hunt", ha aperto i propri battenti il 12 febbraio scorso, con il 3 maggio fissato come data di chiusura. L'evento è accompagnato dall'uscita di Aliens: Terrore Interattivo, volume curato dal nostro Metalmark che ripercorre tutti i videogiochi della serie realizzati dal 1982 a oggi. Per i fan della saga, si tratta di un'occasione da non perdere.

del marines, aumentando il livello di immersività.

Da dove avete tratto ispirazione per i pattern dei movimenti degli Alien?

MP: Ci sono due punti di vista dai quali osservare il fenomeno. Se parliamo di single player e di Alien controllati dall'intelligenza artificiale, il fatto è che pur studiando i film, i loro movimenti non si vedono quasi mai, ma le persone hanno in testa un'idea piuttosto precisa di come siano. Il fatto è che il team di Gearbox è riuscito, grazie alla sua passione, a ottenere un risultato assolutamente soddisfacente. Silenziosi, mortali, veloci e intelligenti, come Venom. Per il multiplayer, nel quale l'Alien è controllato dal giocatore e la visuale è in terza persona si è invece dovuto ragionare in maniera molto diversa. A dire il vero credo che riuscire a dare credibilità a questi movimenti sia stata la cosa più difficile di tutto lo sviluppo.

Il Videogioco è diventato materia da museo. Cosa ne pensate del Videogioco come arte?

MP: Se guardo all'evoluzione

Un altro Aliens: Infestation? Mai dire mai. Ma al momento i producer non pensano che a una bella vacanza!

dell'aspetto visivo e narrativo che ha compiuto il Videogioco, penso che sì, siamo decisamente di fronte a una forma d'arte. Non dico che sia un'arte più "difficile" rispetto alle altre, ma, basandosi sull'interazione, ha nel coinvolgimento del fruitore un'ulteriore sfida. Le altre arti sono passive, quindi non c'è bisogno di prevedere la reazione dell'utente. Nel Videogioco si deve invece essere sicuri che il giocatore capisca cosa deve fare per cogliere in pieno il significato dell'opera.

I film e i videogiochi sfruttano diversi codici comunicativi, con la differenza sostanziale nella percezione passiva opposta all'interattività. Come si possono comunicare paura e terrore in maniera efficace, partendo da un film e arrivando a un video game?

MP: È un'ottima domanda. I Game Designer, talentuosi tanto quanto gli ingegneri o gli artisti, hanno il compito di coinvolgere il giocatore, lasciargli la giusta dose di libertà e garantirgli il corretto livello di sfida. Il primo Alien che appare nel gioco è un lurker, e il modo in cui si presenta, il suo essere sfuggente, in una situazione di solitudine, fa sì che si impari ad averne paura. In sostanza quello che fa un direttore di un film è simile a quello che fa un direttore di videogiochi: gioca sui suoni spaventosi, sulle luci. Riconoscere quel bip del sensore di movimento e iniziare a provare tensione. Quella è la chiave.

I videogiochi ispirati ai film sono necessariamente indirizzati a una ricerca ossessiva del realismo. Non credete che un tempo fosse più facile giudicare un titolo, non dovendo curarsi della fedeltà grafica, ma solo del gameplay?

MP: In realtà non credo le cose fossero facili neanche allora. Basta pensare a quando è uscito il primo Virtua Fighter, completamente in 3D e a come tutti gridassero al miracolo. Lo potevi giocare sul Sega Saturn a casa tua, era una cosa meravigliosa. Il fatto è che con l'evoluzione della tecnologia e dei media, probabilmente le persone stanno diventando più selettive sulla qualità, ma non credo che le cose fossero necessariamente più semplici da trasporre un tempo. Si trattava sempre e comunque di creare intrattenimento di qualità, in qualunque sua forma.

(INTERVISTA A GLENN GAMBLE)

Sopravvivere non è abbastanza

ANTEPRIMA A PAG.54

Merle Dixon è un personaggio originale della serie televisiva. Staremo a vedere come se la caverà anche con gli strumenti interattivi...

→ Abbiamo scambiato quattro chiacchiere con Glenn Gamble, principale FX artist/system designer di Terminal Reality. È giunto il momento di scoprire tutta la verità su The Walking Dead: Survival Instinct, e capire se il nuovo titolo, dedicato a uno dei brand più riusciti di sempre, sarà anche in grado di sopportare il peso del confronto col capolavoro Telltale

Avete definito The Walking Dead: Survival Instinct come un "survival first person shooter". Come potete conciliare le proprietà comuni di un genere spesso orientato alla frenesia e al dinamismo con l'idea di restare in vita a ogni costo?
In una sola parola, col pensiero. Il giocatore deve pensare, al fine di superare in astuzia la nostra intelligenza artificiale. Si tratta di un attività simile a quella del gatto col topo, con una posta in gioco molto alta. Si deve costantemente monitorare la situazione circostante, senza attirare troppo l'attenzione. Nel nostro gioco, sparare con un'arma equivale a suonare la campanella della cena. Dal momento che i walker non possono nascondersi dietro a un tavolo e rispondere al fuoco, abbiamo dovuto trovare una nuova intelligenza artificiale basata sulla consapevolezza ambientale. Gli zombi rispondono agli stimoli esterni, ma questo non significa che lo faranno tutti allo stesso modo. Sono non-morti, dopo tutto. Alcuni sono più veloci a reagire, altri possono scegliere la strada più lunga per arrivare al giocatore, ecc. Il punto è che i walker agiscono in modo dinamico, come fanno nella serie televisiva.

Possiamo solo immaginare che livelli di aspettative ci siano per il vostro gioco. Non tanto per il successo dell'esperienza Telltale, quanto per il peso che il brand ha ottenuto grazie alla serie televisiva. State vivendo molta pressione? E in caso affermativo, in che modo riuscite a gestirla?
Siamo stati abbastanza fortunati da lavorare su alcune grandi proprietà intellettuali nel passato come Ghostbusters, quindi sappiamo bene cosa siano le aspettative. L'ansia è ancora tanta, non fraintendetemi, ma questo è ciò che si ottiene lavorando a questo livello. Chiunque lavori su un gioco basato su

Il simpaticissimo Glenn Gamble si è detto assolutamente entusiasta per il lavoro svolto con questo prequel, specialmente per quanto riguarda le meccaniche di intelligenza artificiale.

licenza ufficiale (specialmente uno grande e incredibile come The Walking Dead) vuole solo rendere giustizia al brand. Quindi sì, siamo davvero tesi. Per quanto riguarda i ragazzi di Telltale, hanno fatto davvero un gran lavoro per aprire la breccia. Guardando il tutto dall'esterno, con gli occhi del giocatore, deve essere spettacolare avere due giochi di The Walking Dead allo stesso tempo, che siano unici, ma anche complementari.

"Condivisione di equipaggiamento e risorse", "alto tasso di rigiocabilità" e "la possibilità di essere uccisi da soli tre walker" a parte, quali solo le caratteristiche che renderanno il vostro gioco così unico?

Tutto questo è molto di più! Quasi ogni decisione che abbiamo preso progettando il gioco ha una correlazione diretta con gli eventi nella serie televisiva. In The Walking Dead, i personaggi si nascondono o cercano di superare in astuzia gli zombi. Nel corso della stagione 2, tre walker hanno quasi ucciso Rick. Vogliamo che il giocatore non si senta mai realmente al sicuro e che provi la necessità di condividere risorse. Ho già accennato alla nostra intelligenza artificiale dinamica, e non sono sicuro che si possano nominare molti giochi (forse neanche uno) in cui i nemici possono annusarti se stai fermo troppo a lungo (come il walker fa con Andrea nel trailer).

Perché Daryl e Merle Dixon? È vero che avete optato per un prequel per avere occasione di rispondere a domande rimaste aperte nella serie (come l'origine di una certa balestra...)?

Durante la nostra analisi della serie (abbiamo tre proiettori da parete costantemente in riproduzione), quando abbiamo iniziato a concentrarci sulla storia, la seconda stagione era in onda. E Daryl stava diventando una figura centrale. Eravamo già più che orientati sul survival in prima persona, e lui ci è sembrato semplicemente perfetto per il nostro caso, anche perché i fan lo adorano. Abbiamo letteralmente sviscerato lo show per cercare indizi sul suo passato. Sapevamo che Merle stava tornando, quindi perché non fare un passo indietro e dare a questi personaggi già così interessanti ancor più spessore? Ambientare la storia in un tempo ancora inesplorato, con Rick ancora in coma, ci ha dato il maggior grado possibile di libertà. Senza contare che ci ha dato la possibilità di raccontare da dove viene quella balestra (e no, la risposta non è "dal lato della strada").

Nel mondo post-apocalittico di The Walking Dead, gli zombi sono in rapporto di 5000 a 1 rispetto ai sopravvissuti. E ne bastano molti meno per farvi la pelle...

Qual è la differenza sostanziale che esiste nel fare una trasposizione da una serie televisiva rispetto a una serie a fumetti?

Onestamente, la difficoltà di fare una trasposizione da un medium visivo a un altro sta nel creare una bibbia che distilli il look e il feeling di un set di regole operanti nell'universo che stai provando a tradurre. Fumetti e televisione sono entrambi visivi, ma le somiglianze finiscono qui. Nell'industria videoludica, ci si spinge ancora oltre, per via di tutta la componente interattiva. La cosa bella è che focalizzandoci sui materiali dello show forniti dalla AMC, non siamo dovuti partire da zero. So che il mio lead designer starà probabilmente gridando di dolore per questa semplificazione, ma avere questa bibbia ci ha aiutato davvero molto.

Anche se è prematuro da dire, qualora il vostro gioco si rivelasse un successo strepitoso, vi piacerebbe continuare a lavorare sul brand di The Walking Dead con altri capitoli?

Assolutamente. Come hai detto, è troppo presto per dirlo, ma questo nuovo e strambo mondo ha un grande fascino e ci sarebbero molte altre storie da raccontare al suo interno. Siamo già al lavoro su alcune idee e nuovi tipi di gameplay nel caso in cui una situazione del genere si presentasse. A questo punto, dobbiamo solo stare a vedere cosa succederà col primo gioco. Quindi dovremo attendere qualcuno in Activision che faccia partire un'altra gara, sventolando una grossa bandiera verde e gridando "via"!

(I PROGETTI DI GABE NEWELL)

Il futuro del vapore

L'incontro sul palco con J. J. Abrams ha fornito l'occasione per parlare di un ipotetico film dedicato a Portal o ad Half-Life. La cosa sembrerebbe più vicina alla realtà di quanto avremmo potuto pensare.

Stava già risuonando l'applauso di accoglienza del pubblico quando Gabe Newell, co-fondatore e presidente di Valve, è salito sul palco del summit DICE del 7 febbraio per il suo discorso introduttivo. Nessun annuncio sconvolgente. Ma, una volta seduto e attivati gli appunti sull'iPad 2, Newell si è prodigato in un discorso non certo avaro di spunti di interessi.
Gabe ha dichiarato subito di voler dividere la sua keynote in due macro-argomenti: la "conquista del soggiorno" da parte del PC e una nuova concezione del videogioco, come "parte di un'economia interconnessa, basata sullo scambio e la condivisione di contenuti digitali". Infatti, "nonostante il PC non sia mai stato al centro del soggiorno, è sempre stato al centro dell'attenzione quando si è trattato di parlare dello sviluppo tecnologico del videogioco, oltre che un grande campo di sperimentazione visti i costi marginali ridotti per gli sviluppatori e la grande scalabilità e

→ Il presidente di Valve parla della sua creatura e dei suoi passi successivi per lo sviluppo in senso digitale

personalizzazione per gli utenti".
A tal proposito è stata concepita l'idea di Steam Box, ovvero "un PC che abbia il prezzo di una console ma la potenza e l'hardware in continuo aggiornamento che hanno sempre caratterizzato il PC come macchina da gioco avanzata". E una carta importante Gabe l'ha giocata proprio quando ha parlato di semplici cifre: "vogliamo partire da un massimo di 100 dollari di prezzo fino ad arrivare, chi lo sa, anche a zero, vogliamo farlo diventare un economico componente addizionale per la TV stessa".
"Quello che vogliamo fare, sostanzialmente, è aiutare il PC a svilupparsi tanto da farlo arrivare "al centro del soggiorno", in modo che diventi un collegamento ed un nodo fondamentale per tutte le esperienze videoludiche che si hanno installate in casa". La base di tutto è la volontà di rendere partecipativi gli utenti, che poi "è il tipo di narrazione che abbiamo voluto provare ad attuare quando abbiamo sviluppato Half-Life: abbiamo deciso di concentrarci su come far rispondere il programma

"Ci siamo accorti che veder apparire dei fori o delle tracce di proiettile quando nel gioco spari contro un muro è molto più divertente che vedere il muro ignorare le tue azioni"

Gabe Newell sul coinvolgimento del giocatore come elemento narrativo in Half-Life2

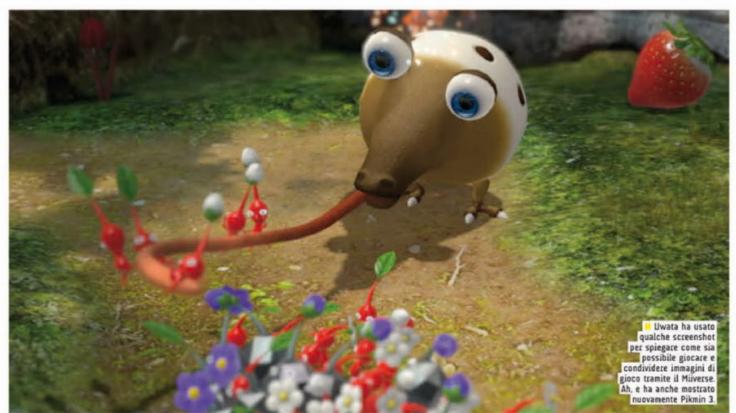
alle sollecitazioni che l'utente gli inviava e non il contrario. Ci siamo infatti accorti che veder apparire dei fori o delle tracce di proiettile quando nel gioco spari contro un muro è molto più divertente che vedere il muro ignorare le tue azioni". Il lavoro su questa idea è stato poi oltremodo diffuso ed approfondito nel mai dimenticato Half-Life 2, dove si vedevano i personaggi e i nemici che guardavano e reagivano verso il giocatore "attraverso uno spazio tridimensionale". In tal modo il giocatore non interpreta più un protagonista vedendolo esternamente nella narrazione, ma è protagonista di quella narrazione stessa. Il multigiocatore ha generato questo in maniera si potrebbe dire spontanea, visto che gli attori adesso sono tutti reali. "Ma dopo questo concetto di partecipazione, sulla quale poi è nato lo stesso Steam, dobbiamo arrivare ad una nuovo punto di svolta", ha proseguito il presidente di Valve. "Si è ben compreso che l'utenza impara ed è reattiva, inoltre produce più di quanto i convenzionali programmatori lavoranti facciano in termini di brutali numeri. E ciò che viene fuori da questa creatività amatoriale alle volte è davvero pregevole". E il futuro sta proprio nel dare loro i mezzi per poterla condividere e sviluppare. "Persino lo stesso negozio potrebbe essere un contenuto sviluppato e soprattutto personalizzato dagli utenti. Ma credo che il fatto che la presenza di qualcuno che agisce sempre come una sorta di custode sia un modo di pensare che ormai risale ai tempi antecedenti ad Internet".
L'interconnessione quindi non va limitata ai contenuti di un singolo gioco ma ciascun prodotto deve essere collegato con gli altri. Ciascun gioco diventa quindi una vera e propria economia a sé stante, che attraverso la comunicazione e lo scambio con altre economie acquisisce equilibrio e crescita. Newell ha infatti avuto questa idea quando ha visto come nei giochi a volte vi siano delle "crisi di liquidità" incredibili, proprio perché il circolo degli scambi e delle merci è ancora chiuso e limitato ad un solo sistema. Visto in questa prospettiva non solo il free-to-play acquisisce senso, ma diventa una sorta di spiegazione indiretta per molti programmi di creazione pura. "Potremmo quindi immaginare di usare un programma di modellazione 3D come se stessimo giocando ad un GdR: si parte imparando a modellare figure solide semplici come i cubetti e si va avanti man mano, poi magari arrivi al livello massimo e vai a lavorare per J. J. Abrams!" Oltre a voler continuare a supportare Steam, benedetto in questi tempi da una prosperità tale da fargli dichiarare "È un grande periodo per gli sviluppatori PC", Newell ha lo stesso dichiarato come la società voglia rinnovare anche il suo appoggio a Linux; tuttavia, il vero lavoro sta nelle periferiche di input e sul loro design per renderle più realistiche, interattive ma che non richiedano manualità diverse per essere maneggiate. "L'idea stessa del tutto", ha sostanzialmente concluso il presidente, "sarebbe di non far sembrare il videogioco come una sorta di scatola nera o, peggio, come qualcosa di magico che solo i programmatori possono realmente comprendere".
È il voler eliminare la barriera tra chi fa e chi invece compra e soprattutto utilizza, con annessa presunzione elitaria dei primi. Perché, come da lui stesso ammesso, "l'utenza marginale guadagnata è più importante del costo di produzione marginale".

Ritenuto uno dei più grandi FPS di tutti i tempi, Half-Life 2 è stato utilizzato da Newell come esempio di sviluppo della narrazione nei videogiochi.

(UNIIVERSI IN BILICO)

Wii U: una strada in salita

→ I piani futuri di Wii U potrebbero portare a clamorose rivoluzioni in casa Nintendo

Iwata ha usato qualche screenshot per spiegare come sia possibile giocare e condividere immagini di gioco tramite il Miiverse. Ah, e ha anche mostrato nuovamente Pikmin 3.

Nintendo ha da sempre un rapporto particolare con i suoi utenti e i Direct (annunci in formato video con incursioni più o meno lunghe di Satoru Iwata) che periodicamente vengono pubblicati sul sito ufficiale nascondono, sotto l'aspetto patinato di informazione di servizio, un tono familiare. È un po' come guardare il videoblog di un amico e l'aspetto serafico di Iwata-san acuisce questo senso di tranquillità tutta nipponica. Wii U sembra avere più di qualche problema di adattamento e, per cercare di dimostrare le potenzialità della nuova console, Iwata, con mossa scaltra ma che non stupisce troppo, ha sciorinato una bella lista di futuri titoli in arrivo per Wii U. Dato il senso di vuoto e di abbandono di cui hanno sofferto e tuttora soffrono i giocatori che, nel furor estatico della novità, hanno acquistato la nuova console Nintendo, questo Direct potrebbe servire se non da soluzione definitiva almeno da road map verso un futuro luminoso.

Preciso come un orologio svizzero arriverà un remake HD di Zelda. Nello specifico rivedremo Wind Waker.

Novità? Più o meno

I giochi in arrivo (con nipponica calma) non sono (tutti) nuovi titoli ma (spesso) reiterazioni dei mastodonti che già incassano miliardi di dollari a ogni starnuto. Rivedremo Mario e Zelda e, in una sorta di cross-over, un gioco con Yoshi ma costruito con le stesse dinamiche che hanno dato vellutata vita al divertentissimo Kirky: La stoffa dell'eroe. Nel settore GdR, abbiamo adocchiato qualche scena del nuovo GdR di Monolith Soft, dal complicatissimo titolo "X". Chi possiede un Wii U conosce anche

I mattoncini più famosi del mondo si vendono come le noccioline e non ci stupiamo di vederli anche per Wii U con Lego City: Undercover.

una creatura strana e apparentemente caotica che si aggira per la console senza un reale motivo: il Miiverse. Iwata-san deve aver pensato fosse il momento di aiutare gli utenti a capire cosa è possibile fare in questa sorta di gigantesco forum che sembra sempre più incorporare feature da diversi social network: i post di FB, gli utenti verificati di Twitter, i disegni dei forum di oekaki. Decisamente il Wii U sembra continuare a soffrire di incomprensioni: vedendo il video esplicativo non si può non pensare alle facce spaesate quando ci fu l'annuncio ufficiale del Wii U. le novità hanno sempre qualche difficoltà in più ma sembra che questa nuova console sia un mistero non solo per gli utenti ma anche per gli stessi progettisti. Il che non aiuta nel rassicurare possibili futuri utenti.
L'altra bestia nera del Wii U è la lentezza snervante. Iwata ha voluto dare speranza al mondo dei fan anche sotto questo aspetto annunciando due upgrade (uno in arrivo in primavera, l'altro previsto per l'estate) che aumenteranno la velocità di caricamento dei software di gioco e la velocità di ritorno alla schermata HOME della console. Il 2013 segna anche il trentesimo anniversario del Famicon e Nintendo ha organizzato un'operazione nostalgia tagliando i prezzi di alcuni giochi storici a 30 cent per un periodo limitato di 30 giorni. Sempre nella sezione retro sono in programma altri sconti se vi venisse voglia di acquistare una versione Wii U di un gioco che già avete comprato dalla Virtual Console per Wii. L'idea di dover pagare di nuovo, anche se un prezzo molto ridotto, non ci sembra una grande trovata ma è risaputo quanto possano essere potenti le sirene degli sconti e dei ribassi che risuonano nelle orecchie degli utenti come quasi-regali.

L'onore del generale

Cambiando prospettiva per un attimo e indossando una maschera di bieco cinismo, l'ultimo Direct di Nintendo sembra un appello in una raccolta fondi: Iwata-san infatti ha lasciato intendere che, nel caso in cui Nintendo non dovesse raggiungere i 100 miliardi di yen nel prossimo anno fiscale lui, in qualità di Presidente, è pronto alle dimissioni che, per un giapponese, è come dire che è pronto a fare seppuku. Prima di abbandonarsi alla fredda lama che dovrebbe, metaforicamente, squarciagli le viscere, è più che giusto quindi che Iwata-san cerchi di spronare i suoi a reagire e mostri il cammino verso la luce. Considerato uno dei presidenti migliori che Nintendo abbia avuto nella sua storia, onestamente non sarebbe giusto, da parte della società, lasciare sulle spalle di Iwata-san l'onere di una tale colpa. La crisi generale che ha colpito l'industria dovrebbe portare forse a una ridiscussione, in seno al consiglio di amministratore e tra i finanziatori, di quelli che possono essere i margini di guadagno, anche alla luce delle novità tecnologiche che vanno via via spostando l'attenzione degli utenti dalle console domestiche ai dispositivi portatili. A questo si aggiunge il fatto che, date le ristrettezze economiche e i sacrifici e i tagli che gli utenti fanno, le strategie di mercato di Nintendo, pure se in linea con quelle, per esempio, del Xbox Live Arcade in cui poco manca che si chieda un gettone di ingresso solo per scorrere i titoli, non hanno dietro le spalle la potenza del Live Arcade e risultano fastidiose. Gli utenti Wii U hanno forse trovato uno stimolo per non lanciare la loro nuova console dalla finestra? A questo punto tanto vale aspettare e vedere. Come dice l'adagio "Abbiamo fatto 30...".

(GENERAZIONE RED)

Il futuro visto da CD Projekt

→ RED Engine 3, The Witcher 3 e Cyberpunk 2077 si preparano a mostrarci la next-gen mentre i suoi creatori svelano le virtù dell'essere indipendenti

Al termine di ogni generazione videoludica spesso accade che le software house più virtuose decidano di tirare fuori il coraggio e mostrare all'utenza quella che può essere la qualità dei videogiochi negli anni a venire. Si potrebbe dire che Valve e id Software abbiano fatto lo stesso, rispettivamente, con Half Life 2 e DooM 3 durante il 2004, mentre Epic Games era ancora impegnata a dispensare tech demo durante i vari eventi specializzati. Nel 2013, però, la lezione di "classe" e stile arriva da parte di una casa che negli ultimi anni ha letteralmente tirato fuori gli artigli, dimostrando quanto sia possibile rimanere indipendenti e virtuosi allo stesso tempo; parliamo ovviamente di CD Projekt RED, che ha monopolizzato i primi mesi dell'anno con tre annunci di rilievo: Cyberpunk 2077, RED Engine 3 e The Witcher 3.

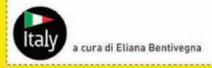
La divisione di produzione di CD Projekt è nata nel lontano 2002, e sino ad oggi ha lavorato esclusivamente alla serie dedicata alle avventure di Geralt di Rivia, a loro volta basate sugli scritti di Andrzej Sapkowski. La restante parte della compagnia si è mantenuta nel tempo grazie al ramo di distribuzione, che si è occupato di portare in Polonia i migliori titoli AAA localizzandoli nella lingua nazionale, sino a diventare la compagnia di distribuzione più grande e stimata d'Europa. Oggi CD Projekt RED è cresciuta a tal punto da poter ri-acquistare le sue operazioni di publishing, diventando, di fatto, padrona del "proprio creatore". In questo clima favorevole, sorretto anche da iniziative innovative come gog.com, sono stati mostrati i progetti sopracitati, i quali rompono ufficialmente quella "verginità" da new-gen che attendevamo di scrollarci di dosso.

Si parte così da Cyberpunk 2077, il quale è direttamente ispirato al mondo pen & paper di Cyberpunk 2020, creato da Mike Pondsmith. Il gioco ci metterà nei panni di un cittadino cresciuto fra le strade, in un futuro distopico che vuole mostrare il lato più negativo dell'avanzamento tecnologico nel campo bio-medico e robotico. Il titolo, infatti, ci porrà al centro di una società in cui la creazione di innesti artificiali, droghe e software per l'alterazione mentale hanno gettato le persone nella miseria più totale. L'accumulo di troppi impianti provoca negli individui quello che è un vero e proprio rigetto delle parti organiche, che a sua volta fa cadere l'utente in una sorta di furia omicida che la polizia reprime con l'omicidio, o con il reclutamento in un

L'unico screenshot di Cyberpunk ora disponibile, derivato da una versione molto primitiva del gioco.

Il RED Engine 3 dovrebbe raggiungere livelli di foto realismo mai visti prima.

I combattimenti di The Witcher 3 saranno molto più fluidi.

corpo militare speciale definito Psycho Squad. Tutto questo ci è stato velocemente mostrato dall'unico trailer oggi disponibile, il quale, fra l'altro, ha ampiamente superato gli standard qualitativi imposti da Dead Island appena due anni fa, anche grazie al brano "Bullets" degli Archive, usato come sottofondo delle scene e, a nostro parere, pienamente calzante.
La natura del titolo sarà di RPG sandbox, in cui potremo anche visitare alcune delle location presenti nella controparte cartacea del brand, come Afterlife Joint e Forlorn Hope. Data la sua impostazione, il gioco offrirà tonnellate di armi, equipaggiamenti, impianti e booster con cui modificare le proprie statistiche, mentre la storia rispetterà i canoni di CD Projekt offrendo finali differenti e una trama con soluzioni multiple ad ogni missione. La data di lancio ufficiale è "when it's done" (quand'è finito, insomma), e gli sviluppatori hanno promesso di voler prendere tutto il tempo necessario a restituire un comparto grafico che eguagli quello delle scene in CG viste nel trailer. In quest'ottica non ci aspettiamo una pubblicazione prima del 2015, ma non è detto che gli studi riescano a rispettarla. Nel frattempo, però, potremo allietare gli occhi grazie a The Witcher 3: Wild Hunt, svelato da Game Informer lo scorso 5 Febbraio; il gioco ci offrirà uno sguardo alla next-gen grazie all'utilizzo del nuovo RED Engine 3, a uno stato di sviluppo embrionale rispetto alla qualità che si dovrebbe raggiungere, appunto, in Cyberpunk.
Geralt di Rivia tornerà sui nostri schermi con una memoria recuperata completamente, che ne cambierà gli scopi e i comportamenti. Il personaggio si muoverà ora in un ambiente open-world, in cui avrete la possibilità di raggiungere ogni luogo sin dall'inizio dell'avventura. Gli sviluppatori hanno già chiarito che il mondo di gioco sarà il 20% più grande di Skyrim, mentre il numero sale a 40 volte rispetto a The Witcher 2: Assassins of Kings. Percorrere per intero la mappa a cavallo richiederà all'incirca 40 minuti di gioco.
I nemici, al contrario di quanto avviene in The Elder Scrolls IV: Oblivion, non si adatteranno al vostro livello, spingendovi ad essere molto cauti nell'approccio a certe località.
La storia sarà affrontabile su tre piani differenti, con eventi modificati dalle scelte del giocatore. Potrete costruirvi obiettivi personalizzati in base alle vostre esigenze di crafting o esplorazione, seguire la linea narrativa che risolverà le vicende legate all'invasione Nilfgaardiana e andare alla ricerca del vostro amore perduto.
Soltanto la terza opzione vi porterà al finale, mentre la seconda parte della storia potrà essere affrontata secondo un ordine scelto da voi, saltando intere parti di quest che però avranno delle conseguenze particolari sulla situazione globale. Geralt questa volta sarà meno concentrato su amori occasionali, ed emergerà una nuova dimensione personale che vi porterà a scoprire tutto del suo passato, spingendo la sceneggiatura su vette mai raggiunte prima dal brand.
Il team di sviluppo tenterà di attenersi il più possibile al feedback della community, e a tal proposito il sistema di combattimento del prequel verrà sostituito con uno in cui ogni mossa ha una sua animazione, che il giocatore potrà interrompere a piacimento per schivare o parare colpi nemici. Verrete comunque introdotti nell'avventura da un tutorial, il quale sarà opzionale ma comunque integrato nella storia, andando a coprire un'altra lacuna di The Witcher 2.
Questo terzo capitolo della serie, comunque, chiuderà le avventure di Geralt e permetterà al team di focalizzarsi sul completamento di Cyberpunk 2077; un ritorno nel mondo di The Witcher sarà possibile in futuro, anche se i termini andranno valutati in seguito. Come vi abbiamo già accennato, tutto questo ben di Dio sarà animato dal nuovo motore proprietario di CD Projekt, chiamato RED Engine 3. Esso è studiato principalmente per creare GdR di alto profilo con impostazioni particolari come: storia a finali multipli con bivi narrativi, paesaggi open-world e regie con taglio cinematografico. In realtà è tutto molto più complesso di così, e a livello tecnico questo motore dovrebbe permettere l'introduzione del rendering HDR a 64 bit, che eliminerà la riduzione di contrasto con cui si restituisce una qualità d'illuminazione minore nella generazione attuale. Altre tecnologie includono il bokeh depth-of-field, color grading e una maggiore quantità di superfici riflettenti.
Il terreno dovrebbe raggiungere nuove vette grazie ad un sistema che permetterà di sovrapporre numerosi tipi di materiali, utilizzando la tassellazione per raggiungere un dettaglio maggiore. Il tutto includerà anche un nuovo motore fisico che fonderà gli effetti delle forze fisiche insieme alle animazioni dei modelli, rendendo più naturale l'interazione in alcuni frangenti. L'obiettivo finale di CD Projekt, quindi, è chiaro. La software house polacca sta tentando di mettere in scena una transizione generazionale coi fiocchi, arrivando ad essere la prima a mostrarci in anteprima il futuro dei Videogame.

INDIE-PENDENZA BOLOGNESE

La lungimiranza di DiXidiasoft

→ Fra reami fantasy, azione steampunk e progetti futuri, si svela una nuova realtà dell'Italia che ci crede

Uno dei casi lampanti della ritrovata voglia di crescita e innovazione dell'industria videoludica italiana, è sicuramente la software house DiXidiasoft, operante nella città di Bologna e completamente autonoma. Abbiamo raggiunto Siro Toracchio (Administrator, Project Manager) e Francesco Abbonizio (Game Designer), ponendo alcune domande riguardo l'azienda e i progetti in cantiere:

Cosa significa, nel 2013, gestire una software house indipendente in Italia?

Siro: Prima di gestire una software house, si gestisce un'azienda. E gestire un'azienda non è per niente facile, soprattutto di questi tempi! Tuttavia, nonostante ci si lamenti molto, ultimamente in Italia si sta investendo molto sulle startup e sul talento giovanile. Bandi per finanziamenti regionali, incubatori d'impresa, incontri con investitori: bastano un'idea solida e un team competente e produttivo! Per quanto riguarda il mercato, purtroppo siamo ben consci che in Italia non esiste una vera e propria industria videoludica. Certo è che, un po' orgogliosamente, vogliamo dimostrare che anche in Italia possono essere prodotti videogame degni di essere chiamati tali.

Cosa vi ha portato a creare un MMORPG, Realm of Swordfall, come progetto di punta? Cosa andrebbe cambiato nel genere, e perché?

Francesco: Realms of Swordfall e' la risposta al bisogno di un MMO che ripristini il feeling di avventura e gioco di ruolo, che ad oggi e' stato più che largamente trascurato a vantaggio di fattori più legati al grind e alla ripetizione delle stesse cose all'infinito. Il nostro obiettivo per Realms of Swordfall è creare un mondo vibrante, pieno di vita e immersivo, dove i giocatori possono assaporare il gusto dell'avventura e della sfida contro i pericoli che in questo mondo vivono.

Da dove è nata l'idea per Steampunk League? Cosa vi ha spinto ad usare Nikola Tesla come protagonista?

Francesco: Tesla e' uno dei personaggi più straordinari della nostra storia, contando alle sue spalle una vastissima gamma di invenzioni rivoluzionarie e fuori dal suo tempo, ed è solo ultimamente oggetto di un qualche riconoscimento; Nikola Tesla meritava di essere protagonista di una sua storia, una sua "fiction", e in questo modo è venuta fuori l'idea di affiancarlo ad altri personaggi di spicco della sua epoca in un gioco che lo riproponesse come avventuriero e inventore.

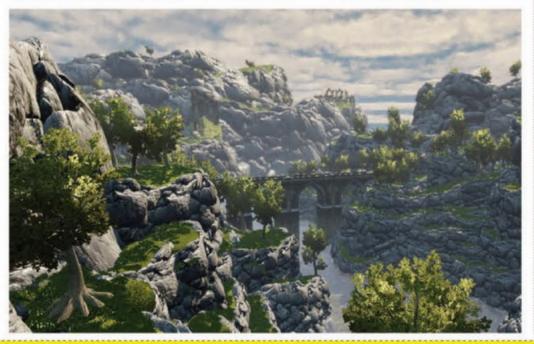
Pensate di sfruttare Kickstarter.com o Steam Greenlight in futuro? Cosa pensate di queste piattaforme?

Siro: Steam Greenlight è una tappa pianificata nei prossimi mesi, probabilmente in contemporanea con lo Steampact (30-31 Marzo a Roma). L'idea sarebbe di andare contemporaneamente anche su Kickstarter, tuttavia ci sono delle nuove regolamentazioni, introdotte col recente Decreto Sviluppo e relazionate a questa piattaforma, che potrebbero rendere più difficile il tutto. Purtroppo, un'amara verità del mercato PC è che è impossibile fare grandi vendite se non si è su Steam: come riportato da molte testate giornalistiche, altri portali come gamersgate.com generano vendite che non sono minimamente paragonabili a quelle della piattaforma Valve. Ora però con Steam Greenlight si sono aperti di più al panorama indie mondiale, motivo per cui tenteremo la scalata nella top 100!

Giulio Pratola

Il livello londinese di Steampunk League.

IL PROFILO

Nata dal graduale accumulo di esperienze vissute negli scenari offerti da RPG e Game Maker sin dal 2006, DiXidia Soft si è poi "legalizzata" nel 2012, passando a progetti di calibro maggiore che non si preoccupano di mostrare tutta l'ambizione intrinseca della loro natura. I membri della compagnia sono in tutto cinque, e al momento lavorano a due giochi particolarmente interessanti: Realms of Swordfall e Steampunk League (maggiori info su www.dixidiasoft.com). Il primo è un MMORPG ispirato alle serie Ghotic e The Elder Scrolls, mentre il secondo è un action/platform 3D sviluppato in Unreal Engine 3, con protagonisti Nikola Tesla e il suo acerrimo nemico Thomas Edison.

a cura di Eliana Bentivegna

CVG news

→ Interferenze e contaminazioni

DISNEY: NO ALLA VIOLENZA!

Dopo i recenti e tragici fatti di cronaca che hanno coinvolto gli USA con la strage di Newtown e le conseguenti azioni intraprese dal presidente Barack Obama per stabilire la responsabilità dei media sui comportamenti violenti, Disney ha fatto sapere che in futuro valuterà con molta attenzione i contenuti prima di proporre le proprie produzioni videoludiche. "Alla Disney ci sono pochi contenuti violenti, ma voglio comunque assicurarmi che l'azienda si stia ponendo le domande giuste per quanto riguarda i nostri standard e di poter partecipare attivamente a un dialogo sulla situazione attuale del mondo, che credo necessario per definire il nostro ruolo attuale e quello che dovrebbe essere" ha commentato Bob Inger, CEO di Disney.

DEL TORO SEMPRE PIÙ INSANE

Abbandonata lo scorso agosto THQ, a causa dei guai finanziari del publisher, il regista cinematografico Guillermo Del Toro, conosciuto soprattutto per il drammatico capolavoro Il labirinto del fauno, non ha affatto rinunciato all'idea di realizzare e portare a termine la sua trilogia videoludica intitolata InSane. Al momento, ha rivelato il regista al Toronto Sun, starebbe dialogando con un publisher di primo piano per sviluppare il primo capitolo, che dovrebbe vedere la luce entro la fine del 2013, per poi concludersi con l'ultimo capitolo nel 2018. Non stiamo più nella pelle dalla curiosità!

ALL'OMBRA DEL COLOSSO... CINEMATOGRAFICO?

Chi è rimasto incantato da uno dei titoli per PlayStation 2 più apprezzati dalla critica, ICO, potrebbe presto godere del suo sequel spirituale, Shadow of the Colossus, all'interno di una sala cinematografica. L'action adventure uscito nel 2006 in cui bisognava letteralmente scalare giganteschi titani di pietra per annientarli, sta infatti per diventare un vero e proprio film, prodotto da Josh Trank (Chronicles) e scritto da Seth Lochhead (Hanna). Nessuna indiscrezione, però, sulla data di uscita: incrociamo le dita!

(EPISODIO VII)

Le guerre stellari di J.J. Abrams

→ **Sarà il creatore di Lost a dirigere il nuovo capitolo della saga cross-mediale per antonomasia**

Dopo l'acquisto della Disney di quello che è probabilmente il franchise più cross-mediale di tutti i tempi, l'arrivo di una notizia simile era atteso dietro l'angolo: Star Wars Episode VII si farà, e a dirigerlo sarà niente meno che J.J. Abrams. Un sollievo per alcuni fan, che hanno (a ragione) ritenuto i recenti prequel neanche minimamente all'altezza della trilogia originaria, meno per altri, che hanno vissuto la doppia regia di Abrams dell'altra famosa saga interstellare Star Trek come un tradimento.
J.J. Abrams, universalmente conosciuto come il creatore della serie televisiva Lost, è entusiasta dell'incarico affidatogli, nonostante l'atteggiamento iniziale che, di fronte a un'impresa del genere, non poteva che vederlo cauto e restio. Al fatidico "sì", però, hanno inevitabilmente contribuito la passione di una vita per la saga di George Lucas e la presenza a bordo dello sceneggiatore Michael Arndt (Premio Oscar per Toy Story 3 e dietro i brillanti dialoghi di Little Miss Sunshine) e di Lawrence Kasdan (L'Impero colpisce ancora) come consulente. "Sono davvero ansioso di ammirare un nuovo episodio di Star Wars, ma penso di farlo come spettatore pagante!" è stato il commento di Abrams lo scorso anno, quando in carica per il titolo di regista dell'Episodio VII c'erano cineasti del calibro di Matthew Vaughn (Kick Ass), Brad Bird (Mission: Impossible - Ghost Protocol), Guillermo del Toro e Ben Affleck. La decisione di Kathleen Kennedy, boss della Lucasfilm e producer del titolo, è però ricaduta sul visionario autore di Lost, che già all'interno della famosa serie tv aveva citato la saga di Lucas e che ha confessato di essersi ispirato ai suoi beniamini stellari in molte altre produzioni. Abrams, non c'è che dire, rappresenta una vera garanzia per i fan di Star Wars e non solo. Il regista è riuscito a svecchiare una saga cinematografica come quella di Star Trek, che da troppi anni soffriva di un'immagine retrò da gente noiosa in pigiama all'interno di una plancia, ha appassionato milioni di telespettatori con le intricate vite passate, presenti e alternative di Jack, Kate e Sawyer, e non ha rinunciato ad alieni e avventura con Super 8 di Steven Spielberg. In tutti e tre i casi, pur trattando

Down Dopo aver diretto Star Trek e il suo sequel, J.J. Abrams si conferma 'signore dell'universo' con la prossima regia di Star Wars: Episode VII.

di materiale molto differente, Abrams è riuscito a dare il meglio di sé, convincendo la Kennedy (e noi) che lui è la scelta migliore per sostituire Lucas.
La pellicola, dal canto suo, rappresenta un successo già in partenza: le aspettative sono altissime e si parla già di camei di Carrie Fisher, Mark Hamill e Harrison Ford. L'Episodio VII dovrebbe narrare le avventure di Luke Skywalker alle prese con l'accademia per Jedi sul pianeta Yavin 4; ma questo è solo l'inizio di una nuova saga ambientata in una galassia lontana, lontana, dal momento che la Disney ha parlato addirittura di una realease stellare ogni due o tre anni. Per il nuovo episodio ci sarà da attendere ancora un po': la data di uscita è fissata genericamente per il 2015, anche a seguito dei pregressi impegni televisivi e cinematografici di Abrams. Ma la tentazione di dirigere il suo franchise preferito ha avuto la meglio, e ora è solo questione di metter su rapidamente la migliore storia possibile nel miglior modo possibile. We want to believe, come direbbe un amante del genere.

Eliana "Faith" Bentivegna

(CIAK SI GIOCA)

Assassin's Creed: Lineage

→ Il fascino del tempo

Benché non abbia avuto una distribuzione standard, o forse proprio per questo, Assassin's Creed: Lineage si classifica come una delle trasposizioni cinematografiche meglio riuscite nel panorama videoludico. Chiariamo subito che non stiamo parlando di un capolavoro, ma di tre cortometraggi ben fatti e che, nel lontano 2009, hanno avuto certamente come primo obiettivo non quello di innalzare la settima arte, ma di sponsorizzare al meglio Assassn's Creed II. Le brevi pellicole, infatti, rappresentano un prequel del titolo di Ubisoft che ha come protagonista Ezio Auditore: qui il ruolo principale è assegnato al padre Giovanni, che nel Rinascimento italiano deve svolgere il suo compito di Assassino, ossia sventare una congiura ai danno del suo signore Lorenzo de' Medici e fermare i Borgia prima che lascino Firenze. Gli attori, tutti ingaggiati in Canada ma di origini italiane ed europee, mettono in scena una buona interpretazione e daranno le sembianze anche ai personaggi del videogioco grazie alla tecnica del motion capture. Assassin's Creed: Lineage deve la sua buona riuscita, però, soprattutto alla cura nei dettagli storici (che poi è anche uno dei punti di forza della sua controparte videoludica), cui si affianca una discreta sceneggiatura di William Raymond, supervisionata da Corey May, dietro i dialoghi di Assassin's Creed I e II. I corti, mostrati in occasioni promozionali del gioco e poi messe a disposizione su Youtube, offrono quindi una visione piacevole, in grado di riportare alla mente alcune delle più belle sequenze della saga videoludica di Ubisoft.

UP La formula del cortometraggio ha funzionato con Assassin's Creed: Lineage, che vede Giovanni Auditore protagonista di un'avventura in tre episodi brevi, ma intensi.

Voto: ★★★☆☆

Eliana "Faith" Bentivegna

(FILM IMPOSSIBILI)

Ruzzle

→ Parole parole parole

Siete pronti a scatenare la vostra fantasia più sfrenata? Bene, perché pensare di trarre un film da Ruzzle potrebbe rivelarsi un rompicapo davvero surreale! Dalla famosa battuta di Nanni Moretti in Palombella rossa "Le parole sono importanti" ad esperimenti come Pontypool, dove un virus che trasforma in zombi si propaga attraverso le parole, è evidente che il linguaggio umano può dar vita davvero a un universo di possibilità in gran parte inesplorate. Per questo motivo un film tratto da Ruzzle potrebbe sfociare in generi cinematografici completamente diversi gli uni dagli altri. Quello che a noi viene subito in mente è un universo parallelo in cui il potere delle parole è talmente forte da dar vita materiale alle cose, in una sorta di dimensione onirica come quella di Inception. Ma chi comanda le parole e qual è il modo migliore per usarle? Dal carattere surreale e politico, questa versione cinematografica di Ruzzle potrebbe essere diretta tanto da Christopher Nolan quanto da Kurt Wimmer (Equilibrium). Ma il fascino di un meccanismo alla Beautiful Mind, in cui le parole che circolano nel mondo, dai cartelloni pubblicitari ai giornali, nascondono in realtà un complotto di dimensioni planetarie (se non più grandi) ci porta a immaginare un action thriller psicologico, una lotta contro il tempo e il linguaggio comune, che si conclude con i fuochi artificiali di rito. E se, alla fine, riprecipitassimo nel cinema muto? The Artist ha dimostrato che potrebbe non essere una scelta così insensata...

Up Il gioco per Smartphone sviluppato da MAG Interactive ha conquistato oltre 10 milioni di giocatori. E se si trattasse di uno strumento per sottomettere tutti i gamer, casual e non, del pianeta?

Eliana "Faith" Bentivegna

Game Republic entra nella lista (nera) di Ubisoft e vola a Parigi per mettere le mani sul controverso nuovo capitolo della serie nata dal genio della spy story Tom Clancy. Tra sparatorie e scontri corpo a corpo, abbiamo scoperto che l'azione più sfrenata e coreografica non è altro che una delle diverse anime che tratteggiano i contorni di Splinter Cell: Blacklist. Perché il vecchio Sam Fisher è sempre lì, nascosto nell'ombra...

a cura di Manuele Paoletti

INFILTRATO

Splinter Cell nasce nel 2002 dalla rielaborazione videoludica di un soggetto sceneggiato dal celeberrimo Tom Clancy, già autore di classici dello spionaggio e del techno-thriller come La grande fuga dell'Ottobre Rosso e Rainbow Six. Sebbene il ciclo di romanzi sia in realtà successivo al videogame (e, a dirla tutta, non è neppure opera di Tom Clancy), lo stile inconfondibile del maestro americano si respira forte per tutta la durata dell'avventura portata su schermo da Ubisoft. Oggi, a undici anni di distanza, il marchio "Tom Clancy's" campeggia ancora sulle copertine di videogiochi appartenenti a serie di successo quali Ghost Recon, Rainbow Six o lo stesso Splinter Cell; e nonostante appaia improbabile che Mr. Clancy possa avere minimamente a che fare con questo Blacklist, soltanto un mago delle cospirazioni avrebbe potuto architettare una truffa del genere ai danni dei fan di Sam Fisher. Ammettiamolo: chi non ha storto il naso, durante la conferenza Microsoft dell'E3 2012, nel vedere un Sam Fisher in versione John Rambo fare strage di terroristi sotto il sole di una generica città mediorientale nel trailer di debutto del gioco? Che fine avevano fatto le ombre e i ripari tanto cari a Sam? Dov'erano i ritmi compassati, le lunghe e snervanti attese, le metodiche strategie d'attacco, i passi felpati e la maniacale dedizione alla silenziosità? Dov'era, insomma, quella connaturata componente stealth che in passato aveva reso celebre la serie e attirato orde di fan grazie al suo puntuale rigore, ai limiti della simulazione? La verità è che tutto ciò era lì. Solo che non si vedeva, era ben nascosto. Più stealth di così...

I TRE VOLTI DI SAM FISHER

Con un abile gioco di prestigio, Ubi.To (diminutivo di Ubisoft Toronto) ha tenuto lontano dagli occhi di critici e appassionati la vera natura di Splinter Cell: Blacklist, per poi rivelarla, come per magia, in occasione di un evento parigino dedicato (a cui GR era presente), sciogliendo in un attimo le incertezze e i dubbi accumulatisi nel corso dei mesi. Cominciamo con la parola d'ordine: "Player's choice", scelta al giocatore. Tanti sviluppatori, in fase di anteprime, si riempiono la bocca decantando possibilità infinite per le proprie creature, molteplicità di approcci e di stili di gioco; ma in pochi, alla prova dei fatti, sanno poi tener fede alle aspettative. È presto per dire se anche Patrick Redding, Game Director del gioco, debba essere annoverato nella schiera dei millantatori. Fatto sta che, in sede di presentazione, più e più volte il massiccio rappresentante di Ubi.To (che tanto somiglia a Sam Fisher) ha posto enfasi su elementi come la libertà del giocatore e la possibilità di scegliere la maniera più congeniale

SPECIALE

UN PATCHWORK DI INFLUENZE

Non sapremo mai se il Blacklist visto a Parigi è la vera incarnazione dell'idea originale o il frutto di cambiamenti in corsa, messi in atto da Ubi.To al fine di correre ai ripari dopo le aspre critiche post-E3. È evidente, però, che nel compiere il proprio lavoro il team canadese si sia "ispirato" a diverse produzioni di successo negli ultimi mesi. Si comincia con l'ultimo Hitman: la modalità "Panther" porta alla mente molte delle idee presenti in Absolution, così come l'architettura dei livelli e la varietà di strade percorribili per arrivare in fondo a un livello. Persino l'utilizzo delle telecamere, in taluni frangenti, ricorda quello dell'ultima avventura dell'Agente 47. Le uccisioni "stealth" dall'alto ci hanno fatto passare davanti agli occhi le gesta del Batman di Rocksteady, mentre la massiccia presenza di gadget tecnologici non può che essere ricondotta a Ghost Recon: Future Soldier e Call of Duty: Black Ops II (il trirotore è davvero identico!). Infine, è impossibile non notare l'evidente ispirazione a Mass Effect nella costruzione del Paladin come hub centrale: da qui farete accesso alla mappa delle missioni e potrete intrattenervi con i vostri sottoposti con la possibilità di sbloccare obiettivi secondari e approfondire la trama... proprio come nella Normandy!

per relazionarsi al gameplay. Tale libertà si concretizza nella creazioni di tre diversi stili di gioco, tre modi di intendere un action-stealth game. Insomma, il Sam Fisher in salsa Bruce Willis visto all'E3 rispecchia solamente una delle tre anime di Splinter Cell: Blacklist. Lo stile "Assault", per essere precisi. Come la denominazione stessa dovrebbe chiarire in maniera equivocabile, un atteggiamento "Assault" predilige gli scontri a viso aperto, le sparatorie e i corpo a corpo. A rassicurare i veterani della serie c'è lo stile "Ghost", quello che richiama più da vicino i vecchi capitoli della serie. Da buon "fantasma", Sam dovrà in questo frangente risultare invisibile a chiunque, attraversando intere aree di gioco evitando qualsiasi contatto, fisico o visivo che sia. Infine c'è lo stile "Panther", l'espressione di gioco che prende i due atteggiamenti precedenti e li eleva alla massima potenza. Destinato ai giocatori più esperti (per stessa ammissione degli sviluppatori), lo stile "Panther" vi metterà nei panni dell'assassino silenzioso: farete sì strage di nemici (come in "Assault"), ma nessuno dovrà accorgersi della vostra presenza (come in "Ghost"). Roba da Agente 47, insomma. Come dicevamo, la libertà è totale, e quindi non dovrete realmente compiere una e una sola scelta all'interno di qualche apposito menù; potrete invece alternare i diversi approcci quando e come vorrete, anche nel corso di una stessa missione. Ci penserà il gioco stesso a

rilevare dati e statistiche relative al vostro operato e a fornirvi, a fine missione, le percentuali di utilizzo di uno stile piuttosto che di un altro. Riempire la barra "Ghost" anziché quella "Panther" o "Assault" potrebbe inoltre portarvi a qualche tipo di ricompensa...

AGENTE A PAGAMENTO

Tra le tante novità e contaminazioni presenti in Blacklist, vale la pena porre l'accento sull'introduzione di un sistema economico e, come diretta conseguenza, di un elevato livello di customizzazione. Il raggiungimento di determinati obiettivi, infatti, farà guadagnare a Sam (e al giocatore) una quantità di crediti da utilizzare nell'acquisto di gadget, potenziamenti e compagnia danzante. I compiti, da portare a termine facoltativamente in maniera simile ai Trofei o agli Obiettivi, vi verranno segnalati di volta in volta, e si tratterà di mini-missioni come "Chiudi una sequenza di uccisioni in modalità Panther" o "Superare l'area X in modalità Ghost" e così via. I crediti guadagnati possono essere reinvestiti in più ambiti, come nella migliore tradizione ruolistica (altro sintomo della volontà di Ubi.To di incrementare la libertà e la varietà dell'esperienza di gioco): in primo luogo, sarà possibile potenziare l'arsenale e l'equipaggiamento del nostro personalissimo Sam, attraverso l'acquisto di nuove armi e relativi upgrade, tute e gadget iper-tecnologici; gli oggetti acquistati potranno essere "sistemati" in tre loadout, set predefiniti modificabili a piacere. In più, avrete occasione di acquistare potenziamenti per il Paladin, aereo e base operativa mobile in dotazione al 4th Echelon, l'unità segreta messa in piedi dal presidente USA avente Sam Fisher come capo e leader indiscusso.

DA LUPO SOLITARIO A CAPOBRANCO

Già, per la prima volta nell'intera serie, Sam Fisher non sarà un freddo esecutore di ordini: sarà lui a dettare legge. È anche per questo motivo se potrete personalizzare ogni aspetto dell'attività dell'agente brizzolato. Come ci spiegano gli sviluppatori, se è Sam a comandare non c'è motivo per cui non possa anche scegliere in prima persona il proprio equipaggiamento o elaborare il piano d'azione che più ritiene opportuno. La scelta di affibbiare a Sam il ruolo di leader, oltre ad avere conseguenze sul gameplay, è in primo luogo figlia di un'evoluzione narrativa. La cosa ci offre pertanto lo spunto ideale per fare qualche accenno alla trama di Blacklist: il vortice di eventi che ha causato la chiusura del Third Echelon in Conviction, lascia ora le difese del governo degli Stati Uniti prive del proprio ultimo baluardo. Si rende quindi necessaria la creazione di una nuova unità segreta, che risponda esclusivamente al presidente in persona, e che si dimostri più affidabile di quanto non si sia rivelato il "Terzo Scaglione". Nasce 4th Echelon e Sam Fisher, dall'alto della sua esperienza, viene designato come l'uomo ideale per incarnare i valori e rispecchiare le doti fisiche e morali di leader all'interno di una tale elite militare. Dapprima riluttante, per via della scarsa attitudine al ruolo di guida, Sam decide infine di accettare mosso dal senso del dovere e dalla troppa voglia di rimettersi in gioco. Il team, composto esclusivamente dal meglio del meglio nei rispettivi ambiti, conta tra le proprie file Anna "Grim" Grímsdóttir, l'affascinante rossa che già in passato ha tolto Sam dai guai, Isaac Briggs, possente ex CIA ed esperto d'armi che non disdegna l'uso della forza bruta, e non ultimo Charlie Cole, mago dei sistemi informatici in possesso di una lingua particolarmente tagliente. Neanche il tempo di prendere forma che il 4th Echelon si trova subito costretto ad affrontare una nuova, temibilissima minaccia: The Engineers, misteriosissima cellula terroristica, crede che la presenza militare degli Stati Uniti in due terzi delle terre emerse sia decisamente eccessiva, e pensa bene di demolire l'ordine costituito sferrando una serie di attacchi (perlopiù di matrice informatica) alla nazione dalle stelle e strisce. Gli obiettivi di suddetti attacchi sono tutti enumerati nella Blacklist, la lista nera del titolo. Viene da sé che, una volta terminato il diabolico countdown, degli Stati Uniti rimarrà poco o nulla. Nessuna motivazione personale per Sam (che in Conviction, invece, era alla ricerca della figlia creduta

PALADINO DELLA GIUSTIZIA

Il Paladin è una delle grandi novità contenute in Splinter Cell: Blacklist. Un aereo che è anche una base operativa volante, il Paladin è per Sam Fisher esattamente quello che la Normandy è per Shepard in Mass Effect. Al centro di tutto c'è l'SMI (Strategic Mission Inteface), riproduzione tecnologica della mappa mondiale che vi indicherà tutte le missioni disponibili al momento. Per tutte, intendiamo non solo le missioni principali e secondarie, ma anche quelle affrontabili in modalità cooperativa, segno del fatto che con ogni probabilità esse saranno integrate nella campagna principale. Il Paladin è liberamente esplorabile, cosa che vi lascerà liberi di chiacchierare quanto vorrete con i restanti membri dell'"equipaggio". Così facendo, scoprirete nuovi dettagli sulla trama, avrete ragguagli sulle operazioni e sbloccherete missioni secondarie altrimenti inaccessibili. Il Paladin, infine, può essere potenziato tramite una serie di upgrade la cui reale efficacia, per ora, rimane avvolta nel mistero.

morta); ma dopo la chiacchierata con gli sviluppatori (proposta nella doppia intervista che troverete qualche pagina più avanti), è lecito aspettarsi sorprese e inattesi ritorni dal passato della serie. Abbiamo già detto come il nuovo ruolo di Sam Fisher si rifletta nella maggiore libertà offerta dal gameplay. Non abbiamo parlato invece del Paladin, l'aereo-base volante affidato a Sam e alla sua squadra (e che troverete, sottoforma di modellino radiocomandato, all'interno della Collector's Edition del gioco!): da bravi comandanti, qui avrete l'occasione di gestire i beni a vostra disposizione, organizzare le attività della squadra, accedere alle missioni e rafforzare i rapporti con i vostri sottoposti tramite una serie di dialoghi scritti ad hoc dagli sceneggiatori.

NEI PANNI DELLA SPIA

Vi abbiamo spiegato cosa c'è di nuovo in Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist, ma non vi abbiamo detto che poi, dopo i filmati d'introduzione, le parole degli sviluppatori e i filmati hands-off, il gioco lo abbiamo anche provato in prima persona. Ed è stato un vero piacere: tanto per cominciare, abbiamo avuto conferma di come il titolo sia tutt'altro che un gioco votato all'azione, ma anzi, tenda a scoraggiare i giocatori più avventati punendoli con una pioggia di proiettili anche ai livelli di difficoltà più bassi. Certo, qualche incertezza nell'IA nemica c'è, ma a questo punto dello sviluppo sarebbe strano il contrario. La conferma più gradita, però, è quella relativa all'ampia libertà d'azione: complice anche un level design coi fiocchi, sarà effettivamente possibile affrontare ogni singolo livello o area di gioco in almeno tre, quattro modi diversi. Nascondersi dietro l'angolo e pianificare la strategia migliore per accedere alla stanza successiva è un gioco nel gioco. Sarà meglio calarsi dal tetto o entrare dalla finestra? Aggirare i sistemi di sicurezza o fare fuori tutte le guardie ed entrare dalla porta principale? Sono tutte opzioni sempre percorribili, e vedere la buona riuscita di un piano, una volta messo in pratica, regala una soddisfazione davvero unica. Rispetto a Conviction, il sistema di controllo è stato notevolmente semplificato: da una parte c'è il tentativo di andare incontro ai neofiti, dall'altra, diciamocelo, la necessità di snellire un sistema che in passato era risultato un po' troppo macchinoso. Nota di merito, infine, per il comparto tecnico: la versione dell'Unreal Engine utilizzata fa ancora una certa figura e, nonostante la nostra prova sia avvenuta su PC di prima fascia, non abbiamo motivi per temere che su console non si possa ripetere il miracolo in movimento apprezzato in quel di Parigi (visto anche l'ottimo lavoro svolto già tre anni fa con Conviction su Xbox 360). Come tutti ormai saprete, il gioco non uscirà più in primavera (anche perché a quest'ora lo avreste trovato tra le recensioni), bensì il prossimo 22 agosto. Ubi.To si è presa un po' di tempo in più ma, da quanto abbiamo visto e provato, l'attesa sarà ben ricompensata.

BENGASI ∴ LONDRA SOLO ANDATA

La prima missione delle due provate a Parigi ci vedeva d'istanza a Bengasi, in Libia, in quello che probabilmente era il setting del debut trailer. L'obiettivo è il recupero da una fatiscente stazione di polizia locale di una nostra vecchia conoscenza: Andriy Kobin, il trafficante d'armi già visto in Conviction. In un livello sviluppato tra spazi aperti e chiusi, lungo l'asse verticale e l'asse orizzontale, dovrete prima prelevare Kobin dal luogo incriminato e, in un secondo momento, scortarlo fino al Paladin. Ovviamente Kobin vi serve vivo, altrimenti non potrà esservi utile al fine delle indagini sui The Engineers. La seconda missione, invece, ha luogo in una suggestiva Londra investita da una pioggia torrenziale. Sarete chiamati dapprima a muovervi sui tetti di un magazzino abbandonato e, in seguito, penetrare al suo interno, in un livello sviluppato prettamente in verticale, lungo i diversi piani dell'edificio. Se a Bengasi abbiamo saggiato le tre diverse tipologie di approcci al gioco, a Londra abbiamo acquisito dimestichezza con i gadget tecnologici in dotazione a Sam Fisher: oltre all'inossidabile visore e all'utilissima sticky cam, particolarmente piacere fa l'introduzione del nuovo drone da ricognizione, capace di donarci nuove prospettive di gioco (in tutti i sensi) e tramortire temporaneamente i nemici. Siamo curiosi di vedere cos'altro Ubi.To abbia in serbo per i novelli James Bond.

Ubisoft è ormai da considerare tra i primissimi publisher mondiali. Nonostante ciò, la nuova divisione canadese, l'Ubisoft Toronto capitanata dall'abile (nonché bellissima) Jade Raymond, ha poco più di tre anni di vita e un paio di collaborazioni alle spalle. Splinter Cell: Blacklist è quindi il test d'ammissione che il team sta sostenendo per entrare definitivamente nelle grazie del colosso francese. E il test, per ora, sta andando alla grande. Ne parliamo con Patrick Redding e Laurent Malville, rispettivamente Game Director e Lead Game Designer di Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist.

LAURENT MALVILLE
Lead Game Designer

PATRICK REDDING
Game Director

Quando abbiamo visto Splinter Cell: Blacklist la prima volta, in occasione dello scorso E3, abbiamo notato un'abbondanza di elementi action. Ora, invece, abbiamo saggiato un gameplay più equilibrato, con tre diversi approcci tramite i quali è possibile affrontare il gioco e che spaziano dallo stealth più puro all'action più sfrenato. È cambiato qualcosa dall'E3? Era questa la vostra visione originale del gioco? Quanto hanno influito le critiche ricevute dopo il primo trailer per la componente action eccessivamente marcata?

PR: Quando abbiamo concepito il design di Splinter Cell: Blacklist le priorità sono state proprio la varietà del gameplay, la possibilità di giocare a proprio modo ed essere premiati per le scelte compiute. Creare un gioco che supporti tre diversi stili di gioco e aggiungere elementi che si adattino a ciascun stile (come le ombre per i giocatori stealth o i nemici a gruppi per lo stile "Assault") è stato un compito duro e a tratti scoraggiante, dal punto di vista di chi il gioco lo crea.

Ma abbiamo sempre avuto la sensazione che questo fosse un importante element di design per far progredire il franchise di Splinter Cell in maniera dinamica, permettendo a ciascun giocatore di scoprire il proprio percorso personale all'interno del gioco.

LM: Abbiamo cominciato a lavorare su Splinter Cell: Blacklist con in mente l'idea di realizzare il più grande Splinter Cell di sempre. Quindi abbiamo studiato a fondo i precedenti capitoli e i cambiamenti che hanno portato a Conviction, per poi tentare di espandere il gameplay. Siamo partiti da tre pilastri: Sam, il realismo, e la varietà del gameplay. Quella che abbiamo mostrato all'E3 era solo una delle anime di Blacklist. Oggi siamo elettrizzati dal fatto di poter mostrare anche le altre anime del gioco e, nella fattispecie, le tre tipologie di gameplay, "Ghost", "Assault" e "Panther". Le avevamo già pronte ai tempi dell'E3, quindi non vedevamo l'ora di poterle finalmente mostrare al mondo. Non potevamo dire: "Ehi, c'è molto di più nel gioco!". I fan troveranno molti elementi che riportano il gioco alle sue radici.

Che potete dirci del multiplayer? Ancora non abbiamo visto nulla, ma sappiamo già che sarà presente...

LM: Sì, posso dirti già alcune cose sul multiplayer. Intanto ci saranno modalità sia per il gioco in cooperativa che in competitiva. Ovviamente ci saranno tutte le modalità presenti in Conviction, qui ingrandite ed espanse. Non posso aggiungere molto, ma avete già visto come le missioni in co-op saranno integrate all'interno della modalità di gioco principale tramite l'SMI. A breve forniremo nuovi dettagli e spiegheremo tutto in maniera più approfondita.

Abbiamo visto una grande quantità di nuovi gadget tecnologici messi a disposizione di Sam. Quella dei gadget tecnologici sembra essere una moda, visto che di recente li abbiamo visti in abbondanza anche in titoli come Black Ops II o Ghost Recon: Future Soldier. Alcuni gadget, come il trirotore, sembrano molto simili: avete preso ispirazione da questi titoli?

PR: Splinter Cell ha sempre ruotato intorno al realismo, non stiamo facendo un gioco di fantasia o fantascienza, abbiamo deciso di mettere un eroe realistico in un ambiente realistico nei confronti di una forte, e realistica, nuova minaccia. Tutto nel gioco è fattibile, e questo è uno degli elementi che rendono Splinter Cell così popolare tra i giocatori. Tra i nostri stuntman abbiamo un vero e proprio Sam Fisher nella vita reale, un ex-soldato esperto di armi e tecniche militari. Anche gli strumenti

QUANDO ABBIAMO CONCEPITO IL DESIGN DI SPLINTER CELL: BLACKLIST LE PRIORITA' SONO STATE PROPRIO LA VARIETA' DEL GAMEPLAY, LA POSSIBILITA' DI GIOCARE A PROPRIO MODO ED ESSERE PREMIATI PER LE SCELTE COMPIUTE

Alcuni attacchi dall'alto ricordano, non troppo vagamente, le uccisioni stealth di Batman in Arkham Asylum e City.

La cinematograficità di Splinter Cell non è mai stata in dubbio. Blacklist, in questo senso, raggiungerà nuove vette di realismo senza sacrificare la spettacolarità.

che abbiamo dato a Sam hanno radici nella tecnologia realmente esistente, immaginata però alla fine del ciclo di ricerca e sviluppo. Questo approccio offre ai nostri artisti un punto di partenza, e fornisce ai progettisti del gioco con un sacco di idee per la creazione di gadget. Vogliamo che i giocatori siano in grado di percepire immediatamente ciò che i gadget e le armi di Sam sono in grado di fare in base alla loro conoscenza del mondo reale, pur continuando a soddisfare la fantasia.

LM: Sì ci saranno molti nuovi gadget tecnologici in Blacklist. Certo, ci siamo guardati intorno e abbiamo visto da vicino quanto fatto con Ghost Recon: Future Soldier, trattandosi di un altro titolo Ubisoft. Quindi sì, alcune idee vengono da lì. Ma abbiamo preso ispirazione da diverse fonti, persino da fantomatici prototipi di armi futuristiche che girano per il web. Hai citato il trirotore: lo adoro perché, nonostante sia un'evoluzione della sticky cam, può essere usato in combinazione con quest'ultima per elaborare complesse strategie d'attacco, tutto rimanendo nascosto nell'ombra.

Avete introdotto alcune caratteristiche tipiche di un GdR, come l'elevata customizzazione dell'equipaggiamento in dotazione di Sam. Come mai? Pensate che l'unione di generi così diversi sia possibile?

PR: L'aggiunta di un ricco sistema di personalizzazione aggiunge profondità e immersione in Splinter Cell: Blacklist, e lo fa in maniera unica. Splinter Cell è una serie che fa appello a una vasta gamma di giocatori, e sappiamo dai feedback dei nostri fan che, all'unanimità, vogliono il potere di personalizzare la loro esperienza di gioco. I giocatori possono ora personalizzare la tuta di Sam e scegliere gli upgrade in modo da adattare il tutto al loro stile di gioco. Pensiamo che la possibilità di scelta e la personalizzazione aggiungano un nuovo livello di profondità all'esperienza di gioco.

LM: Il sistema economico e la customizzazione sono elementi che abbiamo introdotto per far immedesimare maggiormente il giocatore nei panni di Sam. Inoltre Sam ora non agisce più come un lupo solitario ma come il leader di un gruppo. È lui che comanda, ed è giusto che possa scegliere gli strumenti da portare in campo o l'equipaggiamento. In più ci sono i tre diversi stili di gioco, e alcune armi, tute o gadget sono più adatte a uno stile piuttosto che a un altro. Così facendo, ogni giocatore godrà di un'esperienza di gioco unica e diversa da quelle degli altri giocatori. Se c'è una cosa che questa generazione di video game ci ha insegnato è che la distinzione tra generi è superata, e elementi di generi diversi possono confluire tranquillamente in un unico prodotto.

Abbiamo notato che il sistema di controllo è stato notevolmente semplificato rispetto a Conviction. Era troppo complicato in precedenza o la semplificazione è avvenuta per venire incontro a una nuova generazione di giocatori?

PR: Abbiamo avuto cura di garantire ai fan di Splinter Cell un alto livello di sfida, rendendo il gioco allo stesso tempo accessibile anche ai nuovi arrivati, con i tre diversi stili di gioco. L'abbiamo detto, Splinter Cell: Blacklist è veramente il più grande gioco che abbiamo mai creato nella serie, è dotato di una quantità di contenuti davvero incredibile. Stiamo costruendo una storia in single player profonda, una ricca esperienza co-op e supportando il multiplayer competitivo con Spies Vs. Mercs. Tutti questi contenuti vertono attorno al solido impianto di personalizzazione e al sistema economico. Abbiamo anche studiato appositamente la trama in modo tale che anche chi non conosce la serie possa cominciare ad apprezzarla adesso.

LM: È stata una delle prime cose di cui abbiamo discusso all'inizio dei lavori. Nel gioco c'è molta azione ed è necessario agevolare il giocatore, in modo che gli riesca tutto in maniera comoda e immediata. Ci sono voluti davvero tantissimi test per arrivare all'attuale sistema di controllo, ma siamo felici di vedere come chiunque l'abbia provato si sia divertito. È fondamentale se vuoi che il giocatore si senta coinvolto.

Abbiamo notato anche grossi passi avanti nel level design, con diversi percorsi alternativi per raggiungere l'obiettivo. Si tratta anche in questo caso di un tentativo di incrementare la libertà del giocatore?

PR: Abbiamo trascorso molto tempo sul design dei livelli, per garantire la massima libertà di scelta e il supporto ai diversi stili di gioco. Il level design è davvero al centro della nostra esperienza di gioco. Per esempio, se i giocatori vogliono scegliere la strada stealth e sfruttare al meglio le abilità furtive di Sam, la capacità di rapire e trasportare i nemici o utilizzare il silenzioso e letale Karambit, troveranno in ogni livello delle aree funzionali a ogni scelta. È incredibilmente difficile rimanere nascosto in alcuni dei livelli alla luce del giorno, mentre in altri, naturalmente, abbiamo incluso un sacco di ambienti bui in cui Sam può silenzio osservare la sua preda. Vogliamo dare ai giocatori gli strumenti per rendere unica la propria esperienza in Splinter Cell: Blacklist; è un compito enorme, ma in base ai primi feedback, pensiamo che ogni giocatore troverà la propria strada.

In Conviction erano presenti alcuni bivi e scelte morali. Ne vedremo anche in Blacklist? Se sì, porteranno a finali diversi?

PR: Proporremo scelte morali al giocatore nel corso di tutta l'avventura, ma tali scelte non verranno né punite né avallate dal gioco; tutte le scelte nel gioco appartengono al giocatore e si spera aiutino a coinvolgerlo e immergerlo emotivamente in maniera significativa. Come sviluppatori, speriamo di mettere i giocatori in situazioni difficili che li spingono a pensare alle conseguenze delle loro scelte. Nel gioco, a Sam Fisher viene concessa la "Quinta Libertà", il potere di fare tutto il necessario per proteggere un bene più grande, e questo concetto è fondamentale per la

ABBIAMO TRASCORSO MOLTO TEMPO SUL DESIGN DEI LIVELLI PER GARANTIRE LA MASSIMA LIBERTA' DI SCELTA E IL SUPPORTO AI DIVERSI STILI DI GIOCO

SPLINTER CELL HA SEMPRE RUOTATO INTORNO AL REALISMO, NON STIAMO FACENDO UN GIOCO DI FANTASIA O UN GIOCO DI FANTASCIENZA, ABBIAMO DECISO DI METTERE UN EROE REALE IN UN AMBIENTE REALISTICO

profondità di costruzione della nostra storia. Sam lotta con la sottile linea tra il bene e il male in tutto il gioco. In Blacklist si va contro la minaccia più aggressiva e pericolosa che abbia mai dovuto affrontare. Sam e la sua squadra devono tenere a bada questi terroristi spietati con ogni mezzo necessario per fermare il conto alla rovescia della Blacklist.

LM: L'intero gioco si basa sulla libertà offerta al giocatore di affrontare ogni missione come meglio crede. Non parliamo però di scelte morali, visto che non c'è bene e male, non esiste una maniera "buona" o una "cattiva" per portare a termine le missioni.

In Conviction abbiamo trovato ambientazioni affascinanti come La Valletta, a Malta. Ora, in Blacklist, abbiamo visto Bengasi, in Libia, e una splendida Londra. Quali altre sorprese ci aspettano, geograficamente parlando?

PR: Sam è di fronte a una minaccia globale per via degli attacchi Blacklist. Ha la sua base operativa mobile a bordo della Paladin, che permette a 4th Echelon di recarsi in luoghi lontani in tutto il mondo nel tentativo di fermare il conto alla rovescia Blacklist. È tutto quello che posso dire senza rovinare la storia, ma avremo maggiori dettagli su altre località più presto.

LM: Per ora posso dire che viaggerete davvero tanto. Avete visto la mappa dell'intero pianeta nel SMI, dove sono indicate le missioni... Diciamo che abbiamo intenzione di riempirla quella mappa! La 4th Echelon è un'unità mobile ed è normale che viaggi in tutto il mondo.

Il visore di Sam rimane una delle migliori armi in dotazione all'agente di Fourth Echelon. Anche il visore può essere potenziato a piacimento.

Un film basato su Splinter Cell è attualmente in lavorazione. Cosa ne pensate? Siete stati coinvolti in qualche modo?

PR: Proprio come tutti i fan, non vediamo l'ora di vedere Sam Fisher sul grande schermo. Sappiamo solo che Ubisoft è a stretto contatto con New Regency per la produzione del film, e sta lavorando attivamente alla stesura della sceneggiatura.

LM: So solo che Ubisoft Motion Pictures ha stretto un accordo con New Regency e che l'attore che interpreterà Sam Fisher sarà Tom Hardy. Sono entusiasta all'idea, ma non so altro oltre a quello che sapete voi. Non siamo stati coinvolti in alcun modo.

Parlando di trama, noi di GR siamo convinti che lo storytelling sia un aspetto fondamentale nello sviluppo di un videogame. Quanto sarà importante l'aspetto narrativo in Blacklist? Un esempio: in Conviction, Sam credeva la propria figlia uccisa, e aveva nella vendetta una forte motivazione personale. Nella presentazione di Blacklist si è parlato di senso del dovere e della voglia di Sam di rimettersi in gioco, ma verrà coinvolto in maniera emotivamente più profonda?

PR: La trama di Splinter Cell: Blacklist parte dal nuovo ruolo di Sam, che da lupo solitario diventa leader di un gruppo, e ruota attorno alle conseguenze di questo cambiamento. È essenziale per la narrazione e l'interazione coi giocatori, e pensiamo che creerà una viscerale e attraente esperienza in grado davvero di coinvolgere il giocatore su molti livelli diversi. I giocatori scopriranno un Sam al potere, come capo di 4th Echelon. È libero di fare qualsiasi cosa pur di fermare il conto alla rovescia della Blacklist, ma d'altra parte ora è responsabile di una squadra e deve considerare i rischi derivanti dalle sue decisioni. La motivazione di Sam è semplice: tutelare la libertà di persone innocenti in tutto il mondo e fermare il conto alla rovescia della Blacklist con ogni mezzo necessario.

LM: Non voglio fare spoiler, ma sì, Sam verrà mosso da una motivazione più forte di quelle già espresse in precedenza. La trama la sapete: l'organizzazione degli Engineers si è infiltrata nella rete globale ed è pronta a sferrare una serie di attacchi informatici agli Stati Uniti d'America. Gli atti di terrorismo informatico sono elencati nella Blacklist del titolo. Per fronteggiare la crisi, il presidente degli USA ha deciso di istituire la cellula mobile 4th Echelon, scegliendo come capitano della squadra proprio Sam Fisher. Nelle prime fasi di gioco vedrete come Sam diventerà leader della squadra.

Pensare che affidarsi agli scontri a fuoco, viso a viso, sia una semplificazione sarebbe un grosso errore. Al contrario, giocare in modalità Assault a volte è proibitivo!

Spliter Cell è anche una serie di romanzi pubblicati sotto il marchio di Tom Clancy e ora si appresta a diventare un film, diventando un perfetto esempio di crossmedialità. Se cinema e narrativa sono considerati a tutti gli effetti delle arti, il videogioco non si è ancora del tutto emancipato, ed è ancora soggetto a diverse critiche, come nel caso dell'eccessiva violenza. Cosa ne pensi a riguardo? Cosa manca al video game per consacrarsi come arte?

PR: Lo abbiamo già detto in precedenza, ma Splinter Cell ha sempre ruotato intorno al realismo, non stiamo facendo un gioco di fantasia o di un gioco di fantascienza, abbiamo deciso di mettere un eroe reale in un ambiente realistico. Tutto nel gioco è fattibile, ma è un elemento importante di ciò che rende Splinter Cell così popolare con i giocatori. In Blacklist Splinter Cell, Sam e 4th Echelon si trovano ad affrontare una minaccia mortale da fermare con ogni mezzo necessario, e questo comporta alcune decisioni difficili. I videogiochi, come qualsiasi forma di intrattenimento, matureranno ed andranno a esplorare temi diversi e nuove idee man mano che il pubblico si espande e cresce. Stiamo cominciando a vedere alcuni concept interessanti provenienti dalla realtà indie e io, personalmente, sono davvero ansioso di scoprire quale tipo di impatto avrà questo tipo di giochi sullo sviluppo di titoli AAA in futuro. È davvero un momento esaltante per noi sviluppatori.

LM: Sono convinto che, al pari di cinema e romanzi, il videogioco sia arte. Certo, nei romanzi di Tom Clany c'è un lato violento, così come in tanti film e in tanti altri romanzi, ma si tratta di una violenza tesa a coinvolgere il fruitore in un mondo più realistico. Ciò non pregiudica quindi la concezione del videogioco come arte.

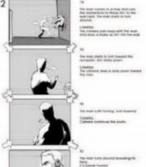
Ultima domanda: abbiamo rivisto Andriy Kobin, personaggio proveniente da Conviction. Vedremo altre vecchie conoscenze?

PR: In Splinter Cell: Blacklist, Sam si confronterà con fantasmi dal passato e con nuovi personaggi, ma non potrei aggiungere altro senza rovinarvi la sorpresa. Tenete le orecchie ben aperte per quando riveleremo nuovi dettagli sulla storia!

LM: Uhm, dammi un minuto [ride]! Beh, ti dico solo che qualche sorpresa ci sarà!

a cura di Valerio "Revolver" Pastore

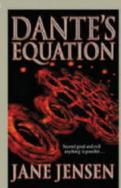
L'EQUAZIONE DI Jane Jensen

Un mistero chiamato avventura grafica

▼ Se mai ce ne fosse stato bisogno, lo storyboard di Moebius dà già la misura dell'importanza della narrazione all'interno dell'opera di Jane Jensen.

Essere donna, sceneggiatrice e designer di videogiochi non è cosa comune... oggi come ventidue anni fa. Quella di Jane Jensen, all'anagrafe Jane Elizabeth Smith, è una storia di coraggio e (tanta) passione, che non sfigurerebbe affianco alla più classica delle "dramma-commedie" americane: proprio come una sit-com in perfetto stile "Otto sotto un tetto" è infatti l'ultima di sette figli, che cresce come una piccola e pionieristica secchiona tra le prime tecnologie (e videogiochi, ovviamente!) degli anni '70 / '80. Un ottovolante che profuma di scoperte e novità, che passa per l'Anderson University dell'Indiana, e che farà scendere una giovane Jane alla prima fermata utile (Hewlett-Packard, non proprio il terreno più fertile per le sue innate capacità artistiche). Per fortuna, il suo estro nella scrittura finirà per mettersi in mostra da lì a pochi anni, quando JJ attraversa la prestigiosa porta di Sierra On-Line e si lancia nella stesura degli script di Police Quest III: The Kindred. Ma è con il suo primo lavoro autonomo e personale (e sul quale lo stesso sviluppatore aveva manifestato più di qualche dubbio) che Jane arriva a toccare le corde del cuore di milioni di videogiocatori in tutto il mondo, imprimendo il suo nome a fuoco e sul cuoio capelluto dell'industria dell'intrattenimento elettronico: Gabriel Knight: Sins of Fathers (1993) avvolge gli utenti dell'epoca d'oro del PC gaming tra ipnotiche sequenze graphic-novel dalle tinte gotiche e le taglienti melodie firmate dal marito della geniale designer, Robert Holmes. Personaggi che bucano lo schermo, una componente narrativa densa e indiscussa protagonista nonché tanta, indimenticabile atmosfera: un "debutto" che inevitabilmente non passa inosservato, annodandosi visceralmente con la maternità aziendale dell'inossidabile Roberta Williams. Come dire: "Avventure grafiche? Le donne lo fanno meglio". Dopo due immancabili ma comunque notevoli sequel, Jane comincia a dedicarsi a tempo pieno alla letteratura, tranne che per qualche raro, dolce ritorno alla prima delle sue passioni... come con l'ottimo Gray Matter (2010). Ma l'aria pulita e scremata dagli stress cittadini che può respirare nella sua fattoria, dove si ritira con la fedele dolce metà Robert, la riporta ben presto a sentire il bisogno di tornare al punto di partenza: l'amore per due semplici parole, video e "game", dove la sua avventura era cominciata ventidue primavere addietro. Ecco quindi l'annuncio del suo nuovo studio di sviluppo in co-società con il marito, Pinkerton Road; ecco quindi l'annuncio dell'erede di Gabriel, Moebius. Le cupe strade di New Orleans, i ciuffi biondi e ribelli, gk.exe e gk.bat: tutto all'improvvisa non sembra più così lontano, annebbiato. Sembra ieri mentre formulo (emozionato) le domande per uno degli sviluppatori di videogiochi che ha segnato la mia esistenza... Sembra proprio ieri, quando aprii con il magone la confezione americana del suo primo, intramontabile capolavoro.

La narrazione oltre il Videogioco

Jane Elizabeth Smith, in arte Jane Jensen, è prima di tutto una grande narratrice di storie. A dircelo non sono solamente i fantastici intrecci messi in scena nei vari Gabriel Knight, ma anche una serie di ottimi romanzi scritti dall'autrice a cavallo tra la fine degli anni '90 e i primi 2000. Purtroppo, nessuno dei romanzi in questione ha raggiunto i nostri lidi; il consiglio, per i più abili con la lingua inglese, è quello di reperire i testi attraverso i più noti canali di distribuzione online. In particolare, fare un pensierino su Dante's Equation non sarebbe cosa sbagliata. Questa la bibliografia di Jane:

- Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1997)
- The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1998)
- Millennium Rising (AKA Judgment Day) (1999)
- Dante's Equation (2003)

A tu per tu con la madrina del punta e clicca

Ci sarebbe molto da dire sul periodo passato in Sierra, ma siamo particolarmente curiosi dei giorni che hanno preceduto il boom di Gabriel Knight. Quanto è stata dura, per una donna, lavorare nell'industria videoludica in quel periodo? Cos'è cambiato dopo il successo di Sins of Father?

L'unica compagnia per cui avrei sempre voluto lavorare era Sierra. Ero una grandissima fan di tutti i giochi d'avventura della casa, perciò inoltrai la mia domanda per ricoprire ruoli diversi come quello di staff writer, programmatrice e persino addetta al controllo qualità. Allora, avevo un diploma in scienze informatiche, lavoravo per Hewlett-Packard nella Silicon Valley e cercavo di portare a termine, nel frattempo, la stesura di un romanzo. Quindi Sierra mi assunse come staff writer. All'inizio fu un po' difficile, parti dal gradino più basso, con la stesura di documenti e qualche dialogo. Tuttavia, non passò molto prima che ebbi l'occasione di lavorare con Roberta Williams su King's Quest VI e infine di passare al mio primo Videogioco. Ovviamente, dopo aver intuito il successo del primo Gabriel Knight, divenne tutto più semplice, cominciai a sentire di avere un po' di rispetto in più e una maggiore libertà creativa.

Ti aspettavi che Gabriel Knight potesse avere un simile impatto sull'intera industria videoludica? Quanta fiducia nutrivi nei confronti di Gabriel e Grace prima dell'uscita del gioco?

No, volevo solo fare un grande gioco. Ero una grande fan delle avventure grafiche. Avevo in mente solo l'idea di "raccontare una storia vera" e l'ambizione di creare una storia migliore di qualsiasi altra avessi visto in un Videogioco. Insomma, avrebbe potuto uscirne fuori un vero disastro! Fortunatamente, ciò non accadde. Durante lo sviluppo credevo fermamente nelle potenzialità del gioco, ma ripeto, non puoi mai prevedere la reazione del pubblico. Anche prima di Gabriel Knight avevo creato cose che reputavo buone ma che non attirarono minimamente l'attenzione del pubblico. Molto dipende dal tempismo e dalla visibilità che hai sul mercato. A quei tempi, lavorare con Sierra garantiva visibilità, nel bene e nel male.

Potresti rivelarci qualcosa di cui non hai mai parlato prima, riguardo la tua esperienza in Sierra?

Lavoravo tutto il tempo, ero davvero molto concentrata sul mio operato. Perciò non ho aneddoti su feste o momenti di vita sociale in Sierra, ammesso che ne abbia avuta una. È stato da brividi cominciare la mia esperienza in Sierra e passeggiare nella stessa stanza con game designer che amavo alla follia.

Riguardandole oggi, ti diresti soddisfatta delle meccaniche di gameplay viste in The best within: A Gabriel Knight Mistery e Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred?

Credo che in giochi di quel genere funzionavano bene. Quindi la risposta è sì. Cos'hai provato a lavorare braccio a braccio con una veterana del settore come Roberta

Romanzi interattivi

Ripercorriamo le tappe dell'incredibile carriera di Jane Jensen, dai primi lavori in Sierra fino al pre-Moebius.

EcoQuest: The Search for Cetus (1991)
Avventura grafica a tema ecologista. Jane è al primo lavoro in qualità di sceneggiatrice.

Police Quest III: The Kindred (1991)
Terzo capitolo della saga di avventure in salsa crime story. Jane firma anche qua la sceneggiatura.

The Dagger of Amon Ra (1992)
Per lavoro si fa tutto: Jane è doppiatrice in questa avventura grafica ambientata in Egitto.

King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow (1992)
Primo titolo da sviluppatrice: Jane è co-designer (insieme a Roberta Williams) di uno dei più grandi successi made in Sierra.

Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993)
Il titolo della consacrazione. Per Gabriel Knight Jane è allo stesso tempo designer, director e writer del gioco. Intramontabile.

Pepper's Adventures in Time (1993)
Jane torna ai giochi educativi, stavolta nelle vesti di designer, per un titolo chiaramente rivolto ai più piccoli.

The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1995)
Il successo del primo capitolo spinge Jane a tornare su GK, sempre nelle vesti di designer e writer. Incredibili FMV per un nuovo capolavoro...

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (1999)
Discorso analogo per il terzo (e per ora ultimo) capitolo di GK. La spigolosa veste 3D non impedisce al titolo di spopolare.

Inspector Parker (2003)
Lontana da Sierra, Jane Jensen si dà al social gaming con questo simpatico potpourri di enigmi per cui l'autrice è designer.

Williams, nel caso di King's Quest VI?
È stato estremamente educativo vedere come si impegnasse a fondo in qualsiasi cosa facesse, come curasse nei minimi dettagli ogni singolo pixel o bit musicale. È stata lei a darmi il coraggio di diventare una designer esigente e perfezionista. Roberta aveva regole assai severe, come la visibilità delle vie d'uscita o il non confondere il giocatore con elementi visivamente attraenti ma inutili ai fini dell'interazione. Sono regole che anche io uso ancora oggi.

Credi sia stata una fortuna poter lavorare con tuo marito sin dai tempi in cui la tua carriera era appena iniziata? La cosa ha influenzato il tuo lavoro?
Beh, abbiamo iniziato a frequentarci quando ero al lavoro su King's Quest VI e abbiamo cominciato a lavorare insieme col primo Gabriel Knight, per il quale fu producer e compositore mentre io ero designer e director. Fu una grande esperienza, avere le nostre scrivanie fianco a fianco e combattere l'uno con le debolezze dell'altra e viceversa. Sono una persona che fa molto caso ai dettagli, mentre lui è uno che riesce a vedere le cose dall'alto ed è un ottimo "ruffiano", perciò insieme formavamo una bella squadra. La cosa ci ha aiutato molto con Gabriel Knight, quando avevamo un progetto ambizioso, un budget ristretto e io sentivo la pressione dell'essere messa alla prova. Non è più capitato di lavorare a così stretto contatto, nonostante sia ancora il compositore per i miei giochi.

Hai parlato di Moebius come del successore spirituale di Gabriel Knight. Se ti dessero in futuro l'opportunità di realizzare un seguito diretto del terzo capitolo, lo faresti?
Se uscisse fuori l'opportunità, sarei contentissima di realizzare un Gabriel Knight 4. Ho provato a convincere i diversi detentori della licenza, ma non ha mai funzionato. Speriamo che in futuro, invece, possa funzionare. Tuttavia, Moebius è un grande gioco, e c'è anche la possibilità di realizzare un seguito di Gray Matter. Non penso che Gabriel Knight sia l'unico futuro possibile. Certo, realizzare un seguito sarebbe comunque fantastico.

Sei soddisfatta di Gray Matter? Quali difficoltà hai incontrato nel tornare a lavorare su un titolo AAA dopo tanto tempo?
Non ho mai avuto la sensazione di aver lasciato l'industria, visto che ho sempre continuato a lavorare su giochi basati sulla narrazione, nonostante fossero orientati ai casual gamer, come Agatha Christie. Ma sì, Gray Matter è stata la mia prima grande avventura dopo Gabriel Knight 3. È stata dura perché ero lontana dal resto del team e ero anche contemporaneamente al lavoro su un altro progetto che mi prendeva l'intera giornata, perciò non avevo il tempo necessario a dirigere in prima persona l'aspetto creativo del gioco. Quando potevo provare il gioco e mandare i miei appunti scrivevo sempre "bene, non abbiamo tempo/soldi per sistemarlo". La cosa mi innervosiva. Per fortuna, gli artisti di Wizardbox sono tra i migliori con cui abbia mai avuto occasione di lavorare. Alla fine, ne è uscita fuori una grande storia.

A tal proposito, quanto credi che sia importante avere un grande budget ai fini della creazione di un grande titolo?
Molto importante. Creare un Videogioco è molto costoso, e se non hai il giusto budget per la storia finisci col fare tagli su tagli rovinando l'intero progetto.

Moebius sarà il manifesto della libertà creativa di Jane Jensen, con una trama degna delle sue migliori opere, enigmi coinvolgenti e grevi momenti di tensione emotiva.

Di John Walker non sappiamo ancora nulla, a parte il nome.

BeTrapped! (2004)
Stesso discorso di Inspector Parker. Continua la parentesi di Jane nel social gaming. I tempi di Gabriel Knight sembrano lontani.

Agatha Christie: Death on the Nile (2007)
La regina dell'avventura grafica incontra la regina del giallo. Il pubblico di riferimento rimane però quello dei social game.

Agatha Christie: Peril at End House (2007)
Continua il lavoro della Jensen sul prezioso materiale di Agatha Christie. Peril at End House segue la falsariga del predecessore.

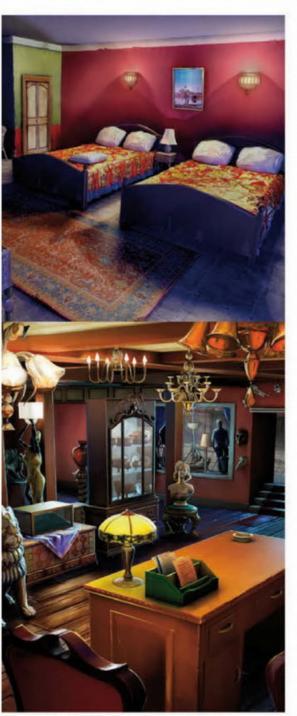
Women's Murder Club: Death in Scarlet (2007)
Basato su una nota serie TV. Jane è designer e director. Dalla serie seguiranno A Darker Shade Of Grey (2008) e Twice in a Blue Moon (2009).

Dr. Lynch: Grave Secrets (2008)
Come i precedenti, si tratta di un simpatico titolo basato sulla meccanica del "trova l'oggetto nascosto". La trama è comunque ottima.

Deadtime Stories (2009)
Ispirato a un ciclo di novelle horror per bambini, Deadtime Stories viene realizzato per Big Fish e condivide il medesimo target dei romanzi.

Gray Matter (2010)
Il ritorno di Jane Jensen ai livelli che le competono. Realizzata per Wizarbox, Gray Matter è un'avventura dotata una trama eccezionale, imbevuta di tutta la passione dell'autrice.

Dying for Daylight (2010)
Nato dalla collaborazione di Jane Jensen con Charlaine Harris, autrice di True Blood, Dying for Daylight è un'avventura a episodi dai toni vampireschi.

Cognition: An Erica Reed Thriller (2012)
Prima di fondare Pinkerton Road, Jane ha tempo per un'ultima collaborazione nell'interessante Cognition, per il quale l'autrice presta la propria consulenza nella stesura del plot.

▲ Gli artisti scelti da Jane Jensen per Pinkerton Road sembrano interpretare alla grande il gusto dell'autrice.

L'industria del Videogioco sta cambiando, e i progetti che fioccano su Kickstarter ne sono una prova. Cosa puoi dirci a tal proposito? Hai sempre creduto nella validità del modello offerto dai kickstarter?
All'inizio non mi fidavo molto di Kickstarter. Mio marito lo usò per finanziare un CD con Scarlet Furies. Ma appena capii che si trattava di una strada realmente percorribile per finanziare un gioco d'avventura mi sembrò il momento giusto nella mia vita per cogliere tale opportunità.

Quando ti guardi allo specchio, vedi una scrittrice o una sviluppatrice? O entrambe le cose?
Probabilmente vedo prima la scrittrice e, subito dopo, la sviluppatrice. Ogni gioco che realizzo è innanzitutto una storia, ma non tutte le storie che scrivo diventano un videogioco. Certo, in me c'è una grossa componente da game designer, in particolare nella mia mentalità logica e tecnica che influenza persino il mio modo di scrivere libri.

Moebius sta ormai per arrivare: cosa puoi rivelarci sul tuo ultimo gioco?
Credo sia davvero geniale (ride)! Seriamente, adoro la storia. Penso sia unica e interessante in maniera "pop", in grado di nascondere un profondo significato. Adoro i personaggi, soprattutto Malachi e David. Per l'aspetto artistico, la cinematograficità e il doppiaggio, sarà davvero un prodotto fantastico, uno dei migliori che abbia mai realizzato. Aver avuto il pieno controllo, in quanto publisher del nostro gioco, ha aiutato molto.

Come si differenzierà Moebius dai tuoi precedenti lavori?
È un gioco molto contemporaneo, tanto per la storia che riguarda eventi odierni quanto per l'utilizzo della tecnologia. Inoltre è molto cinematografico, molto più di Gray Matter, Gabriel Knight e persino Gabriel Knight 3. C'è più azione, nonostante il fatto che non ci siano combattimenti. E la trama mescola storia (con la "S" maiuscola) e scienza in maniera unica e innovativa, almeno penso. Il personaggio principale, Malachi, ha un modo unico di analizzare cose e persone, e questa caratteristica si ripercuote sul gameplay.

Sei soddisfatta di come stiano procedendo i lavori o c'è qualcosa che avete dovuto scartare per qualche motivo?
No, sono davvero felice di come stiano andando le cose. Essere in cima alla scala decisionale è qualcosa che mette molta pressione ma, allo stesso tempo, assai liberatoria da un punto di vista creativo.

Pinkerton Road è una vera e propria love story che si realizza nell'industria del Video Game. Come nasce l'idea tua e di tuo marito di mettere in piedi un vostro studio di sviluppo?
Prima di prendere tale decisione, io stavo lavorando a un progetto per una grande compagnia come writer e game designer, ed era una continua battaglia: "Come racconterai la storia? Non è noiosa? Ma quali sono le meccaniche? Niente pause di più di 5 secondi...". Lavoravo nel settore da troppo tempo per combattere su ogni decisione, per aggiungere elementi ai dialoghi o alla trama. Era soltanto frustrante. Ho deciso quindi che fosse arrivato il momento di rischiare e ricominciare con un mio studio, fare solo ciò che volevo fare in termini di story-telling.

Cosa pensi della recente evoluzione del genere dell'avventura grafica, come quella proposta da Telltale nei propri titoli?
Telltale ha portato una nuova luce nell'avventura grafica negli Stati Uniti, adoro i loro giochi. Non c'è dubbio. Dobbiamo guardare il genere sotto una nuova ottica, almeno da un punto di vista visivo, e renderlo competitivo con le altre proposte attualmente sul mercato.

I tuoi giochi sono unici, anche grazie alla splendida caratterizzazione dei personaggi. Sembra che tutti loro rappresentino una parte di te. Cosa pensi della mancanza di caratterizzazione nella storia e nei personaggi che contraddistingue il Videogioco moderno?
È una cosa che riguarda la mentalità di chi fa parte dell'industria, non dei giocatori. Per alcuni generi va anche bene così, come in giochi arcade o alcuni shooter. Ma non tutti i Videogiochi sono uguali. Odio vedere l'industria in una tale fase di stallo da produrre esclusivamente giochi per un certo tipo di giocatore. Se guardi ai film o ai libri, c'è qualcosa per tutti. Vogliamo essere una nicchia che realizza Videogiochi per persone che vogliono le grandi storie; non aspiriamo

a diventare ricchi, vogliamo solo far un minimo di profitto. Le grandi compagnie si interessano solo a prodotti capaci di muovere decine di milioni di dollari.

Quando potremo giocare a Moebius? E cosa possiamo aspettarci?
Contiamo di avere a disposizione una demo giocabile del primo capitolo entro la fine di marzo. Se mi stai chiedendo quando uscirà il gioco, parliamo di 2013, probabilmente tra luglio e ottobre.

Al momento di concepire un nuovo gioco, pensi prima alla storia o alle soluzioni di gameplay?
Comincio dalla storia ma, siccome faccio questo lavoro ormai da tanto tempo, so già quali tipi di puzzle o enigmi possano funzionare e quali no. Quindi, mentre scrivo la storia, già penso: "oh, qui ci starebbe proprio bene un bell'engima" o "questo aspetto del personaggio possiamo farlo diventare un'abilità che il giocatore può usare". Perciò, tengo sempre a mente il gameplay anche mentre lavoro sulla trama. Con Moebius ho cominciato a stendere l'intero plot, con il risultato di un soggetto di 120 pagine. Da lì è uscito fuori un intero gioco, con puzzle che si susseguono capitolo dopo capitolo.

Le console sono andate negli anni prendendo un ruolo sempre più predominante tra i sistemi di gioco. Hai considerato un porting su console per Moebius?
Sì, e probabilmente faremo uscire il gioco su una console o due, ma ancora niente di deciso.

Cosa pensi delle critiche ricevute da Gray Matter basate sull'aspetto tecnico del gioco?
Credo siano state fatte alcune critiche valide sulla resa finale del gioco. Per fortuna non hanno influenzato il divertimento offerto ai giocatori dalla storia e dagli enigmi, e questo perché il design era particolarmente solido. Uno dei motivi per cui ho voluto creare Pinkerton Road è proprio la mancanza di controllo che ho avuto con Gray Matter.
Stai giocando ad alcuni dei giochi degli ultimi tempi? Se sì, quali? E come li cambieresti?
Sì, anche se preferisco leggere nel mio tempo libero. Continuo a giocare alle avventure. Mi sono divertita con Cognition, nonostante fossi coinvolta nel gioco mi sembrava comunque di giocare a qualcosa di nuovo. Ho amato The Walking Dead. Non penso mai a come cambierei un gioco. Al massimo mi dico: "hey, fico, vorrei averci pensato io!"

Noi di GR pensiamo che i tuoi lavori siano stati fondamentali per l'industria, e speriamo che lo stesso possa dirsi per Moebius. A tal proposito, qual è il tuo obiettivo oggi come oggi?
Il nostro focus in questo momento è fare uscire quest'anno due giochi su cui puntiamo molto, Moebius e MGX (Mystery Game X, NdR), in modo tale da mantenere le promesse fatte col kickstarter. Solo dopo penseremo a cosa accadrà!

Grazie per l'attenzione, la pazienza e per I tuoi splendidi lavori!

Nel frattempo, a Pinkerton Road...

Per gentile concessione di Jane Jensen in persona, in queste pagine potrete ammirare una moltitudine di immagini, artwork e schizzi preparatori relativi a Moebius, il primo lavoro di Pinkerton Road a vedere la luce entro la fine dell'anno. Il gioco è stato interamente finanziato tramite kickstarter, ed è stato scelto direttamente dai sostenitori all'interno di una rosa di tre titoli, comprendente Gray Matter 2 e Anglophile Adventure. L'opera ha i toni del thriller dai risvolti metafisici (chi ha giocato a Gabriel Knight capirà cosa ciò significhi), e racconta la storia di Malachi Rector, commerciante di antichi manufatti sempre in giro per il mondo alla ricerca di rarità. Improvvisamente, il negozio di Manhattan viene messo a ferro e fuoco, cosa che costringerà Malachi ad accettare il lavoro offertogli dall'arcimilionario Amble Dexter, vale a dire investigare su una serie di misteriosi eventi. Tra questi, la morte di una ragazza trovata appesa a uno dei tanti ponti di Venezia. Presto Malachi capirà di essere una semplice pedina all'interno di un grande piano, probabilmente ordito da Amble Dexter. Il protagonista sarà posto quindi davanti all'ardua scelta tra il portare a termine i propri incarichi o ribellarsi a un destino già scritto.

Se per quanto riguarda Moebius siamo ancora a corto di informazioni precise, MGX (Mystery Game X) ci fa ancora brancolare nel buio. Il titolo non poteva essere più azzeccato, insomma! Ciò che sappiamo è che il gioco sarà finanziato da un publisher, sarà un'avventura in terza persona dalla trama in linea con i titoli passati di Jane Jensen e, stando a quanto dice la stessa autrice, farà molto contenti tutti i suoi fan. Inutile dire che speriamo tutti in un Gabriel Knight 4...

Ascesa, odissea e rinascita del **social bulldog** più famoso **del mondo**

298 milioni di utenti sparsi nel mondo, di cui 72 solo nel mobile gaming.
A sentire questi numeri viene da chiedersi come sia possibile per un gigante come Zynga essersi ritrovato a fare i conti con una situazione prossima alla catastrofe. A dispetto di picchi e record di 310 milioni di giocatori attivi, parliamo infatti di perdite poco significative se misurate ai drammatici crolli di utenza pari all'80% registrati dai californiani Digital Chocolate. La cessazione del rapporto di esclusività con Facebook è stata un fattore determinante nell'edificazione di nuove politiche aziendali da parte dell'imprenditore Mark Pincus, ma il fermento e la costante crescita del mercato mobile hanno costituito di fatto un'ancora di salvezza che si è presto trasformata in un nuovo potenziale miracolo. I profitti di Zynga erano fino allo scorso anno dipendenti per il 92% dal social network di Zuckerberg, contro il 79% risultato dagli ultimi dati utili. Un segnale importante e una tendenza che con tutta probabilità continuerà a proiettare questo dato verso il basso. Il direttore finanziario Mark Vranesh conferma che il fatturato non strettamente connesso a Facebook è il merito degli ottimi risultati ottenuti nel mercato del mobile gaming, che hanno portato un modesto 8% a trasformarsi in un quasi triplicato 21% nel giro di soli dodici mesi. E il 2012 di Zynga ha spiazzato anche tutti gli analisti che si erano cimentati nell'immaginare un futuro poco roseo. Le previsioni di un fatturato di 212 milioni di dollari sono state infatti ampiamente superate, con una performance che secondo i GAAP statunitensi avrebbe toccato una cifra superiore alle ipotesi di circa 100 milioni. Aspettative disattese positivamente anche per il valore dei titoli del colosso statunitense, che hanno finito col toccare un prezzo di 3.43 dollari, impennandosi di 34 centesimi in un solo giorno, grazie alle dichiarazioni di Chris Christie, governatore del New Jersey e relative a una proposta di legge sulla legalizzazione del gioco d'azzardo online. Una legge che potrebbe portare allo sviluppo di un potenziale mercato online del valore di circa un miliardo di dollari. Finora Zynga ha operato nel settore dei giochi con "denaro reale" quasi esclusivamente sul territorio britannico, dove le leggi erano meno spinose, ma l'apertura di questa fetta di mercato americano potrebbe senza ombra di dubbio rivelarsi determinante per la nuova era del bulldog. Pincus sostiene fermamente che, Facebook a parte, l'obiettivo principale dell'azienda sarà quello di portare il social gaming sui dispositivi mobile in maniera sempre più articolata e compatta. Che sia una necessità di cui è stata fatta virtù poco importa, ma quel che è certo è che il potenziale del "social gaming da tasca" sia incredibilmente enorme.
Quel che appare chiaro è che dopo il tracollo finanziario, Zynga sta recuperando il terreno perso attraverso un'offerta decisamente più variegata che in passato, e anche attraverso la sua decisione di seguire il flusso migratorio di utenza che si sta lentamente, ma inesorabilmente trasferendo dalle piattaforme online agli smartphone di tutto il mondo. Che questo assicuri una ripresa celere e certa per l'azienda non è affatto sicuro, ma i dati di mercato indicano un trend decisamente positivo. A tal proposito, abbiamo avuto occasione di fare qualche domanda a uno dei principali artefici della nuova vita di Zynga, il vice presidente di Zynga Mobile, Travis Boatman.

L'uomo della rinascita

Parla **Travis Boatman**, vice presidente di Zynga Mobile

In tempi recenti Zynga ha perso il suo rapporto di esclusività con Facebook, che secondo gli analisti di mercato era responsabile di circa il 90% del suo traffico dati, nonché fatturato aziendale. A seguito della riorganizzazione interna, qual è il punto di partenza per la rinascita di Zynga e quali sono i terreni più fertili da esplorare per continuare a promuovere l'etica social nel videogioco?

Facebook continuerà a essere un partner sensazionale per noi e il nostro rapporto rimarrà forte e positivo. Zynga è concentrata sul costruire relazioni durature con i clienti, a partire dalle piattaforme di Facebook e Zynga.com per quanto riguarda l'online, fino ai tablet e al mobile. Quello che vedrete nel 2013 sarà dunque una pipeline assolutamente impressionante di giochi basati sui nostri franchise. Tenete quindi gli occhi aperti per titoli appartenenti a nuovi generi come il midcore e per investimenti sui prodotti in tema casinò. Il nostro obiettivo di connettere il mondo attraverso i giochi resta sempre lo stesso, con il focus posto sui concetti di "gratuito, social e accessibile". In questo momento stiamo prendendo le decisioni giuste per il lungo termine, quindi sono davvero molto eccitato di scoprire cosa ci riserverà il futuro.

Sappiamo che Zynga sta offrendo un programma partner per attrarre gli sviluppatori, con l'obiettivo di distribuire e promuovere i loro giochi nel proprio network. Potete darci più dettagli circa questo interessante progetto?

Il programma Zynga Partners for Mobile è davvero stupendo, perché ci mette in contatto con gli sviluppatori che condividono la nostra idea di connettere il mondo attraverso il gioco. Il nostro programma è iniziato a giugno del 2012 e abbiamo lanciato numerosi giochi third party come The Respawnables, Clay Jam e Horn. Partners For Mobile apre agli sviluppatori le porte di uno dei più grandi bacini di utenza del mondo, gli consente di beneficiare della nostra comprovata esperienza nel settore e gli offre la possibilità di sviluppare il gioco che realmente desiderano. La risposta dei developer è stata finora fenomenale. Tutti apprezzano il fatto di avere totale controllo creativo sullo sviluppo delle loro opere, essendo al contempo esposti a uno dei network di giocatori mobile più grandi del mondo.

In che modo è possibile spiegare l'importanza dell'industria mobile e più nello specifico quale sia il suo ruolo strategico nel contesto di questa nuova era della compagnia?

Quando pensi al numero di persone nel mondo che hanno un cellulare, non è difficile da comprendere. Ancora e ancora, la gente vuole giocare titoli con i propri amici sul proprio dispositivo mobile. È uno dei più grandi mercati in costante crescita del pianeta, quindi le opportunità sono enormi. Ci concentriamo sulla realizzazione di giochi gratuiti, social e accessibili perché crediamo che non dovrebbero esistere barriere di alcun tipo per il gioco. E questa strategia comprende decisamente il mobile gaming.

Una volta hai affermato che: "se i giochi sono troppo simili agli occhi dei giocatori e non c'è nessuna chiara aggiunta di valore, perché dovrebbero volerli giocare?". Ora, la domanda è, in che modo credete che sarete sempre abili di continuare a offrire giochi mobile innovativi per il gigantesco ed esigente pubblico di Zynga?

Credo sia vero, e i nostri giocatori sembrano d'accordo. In parole povere, passereste a un gioco che offre un'esperienza identica a quella che state già sperimentando? Detto questo, Zynga è all'opera per costruire franchise ed esperienze social che i suoi fan possano continuare ad adorare. Siamo stati in grado di lanciare nuovi prodotti all'interno di brand già esistenti come FarmVille 2, Zynga Elite Slots e Scramble With Friends, quindi siamo certi che riusciremo ancora a offrire ai giocatori strumenti validi per investire il loro tempo. E perché no, anche per risparmiare i loro soldi, visto che, come già detto, i giochi sono gratuiti, social e accessibili tra le varie piattaforme.

La transizione da Facebook alle piattaforme mobile vi ha permesso di lavorare su titoli che sono certamente molto diversi da quelli cui i vostri fan si sono abituati. Giochi come Horn sono esempi perfetti di questa evoluzione. Dobbiamo aspettarci che questa tendenza prosegua e si spinga ancora oltre?

Stiamo continuando a creare titoli accessibili in nuovi generi per connettere più persone alla realtà del gioco. Mid-core e casinò saranno le due categorie nelle quali ci espanderemo quest'anno. Stiamo anche costruendo sulle basi del successo di Zynga Poker e sul franchise With Friends. Se la nostra missione è quella di connettere il mondo attraverso i giochi, allora non potevamo non offrire ai nostri giocatori la possibilità di scegliere tra le variegate esperienze che ci stavano chiedendo.

Per quel che concerne il mobile gaming, Zynga sta lavorando su macrocategorie come "With friends" o "Dream". Avete idea di continuare a muovervi in questa direzione per fidelizzare ancor maggiormente i fan?

Assolutamente. Costruire e mantenere franchise di alto livello è una delle nostre strategie di base. I giocatori ci hanno comunicato il loro costante amore per franchise grandiosi come i giochi delle serie With Friends o FarmVille. Senza neanche bisogno di dirlo, vogliamo continuare e dare ai nostri giocatori sempre di più.

Secondo la società di ricerca comScore, 5 dei 10 mobile game più popolari nel mondo sono attualmente prodotti da Zynga. Qual è il segreto per mantenere il vostro lavoro costantemente a un livello così elevato?

Crediamo che il futuro dei giochi sia nel divertimento, nell'esperienza social che ti connette con gli amici e la famiglia. Quando sostieni questo, le fondamenta del gioco devono essere inevitabilmente social. Quindi, sfruttiamo questa categoria perché riteniamo sia quella cui appartengono i giochi più popolari nel mondo, specialmente per l'istinto che spinge i giocatori a voler condividere la propria esperienza. Siamo onorati di risultati di questo tipo, di sapere che creare connessione attraverso il gioco abbia avuto una risonanza di milioni di persone.

Perché le persone stanno cambiando le loro preferenze, orientandosi verso il mobile gaming? Quali sono state le scelte strategiche che Zynga ha dovuto compiere per allinearsi a questa migrazione di utenza?

I telefoni sono semplicemente alcuni degli strumenti più potenti e accessibili su cui molti di noi abbiamo mai lavorato. Questo, combinato con i meccanismi dei touch screen ha permesso a nuovi utenti di giocare con gli amici e la famiglia per la prima volta. Un buon motivo per migrare verso il mobile. Noi abbiamo solo seguito il trend. È un momento molto significativo ed entusiasmante per trovarsi proprio nel bel mezzo dello spazio dei social gaming.

La **top 5** dei prodotti Zynga Mobile

Bubble Safari (2012)

Bubble Safari è stato uno dei più incredibili e rapidi successi del social gaming su Facebook, incrementando il suo livello di utenza di 10 milioni in una sola settimana. Sfruttando i meccanismi tipici di Puzzle Bobble, le peripezie della scimmia Bubble hanno avuto un'eco semplicemente portentosa. La caccia ai bracconieri e una partnership con la Wildlife Conservation Society hanno avuto risultati così eccellenti da convincere Zynga a riproporre il titolo anche in chiave mobile e a cercare di replicare il fenomeno già esploso online.

Words With Friends (2009)

Sviluppato dalla sezione Zynga With Friends, Words With Friends è la classica rivisitazione dell'immortale gioco da tavola Scarabeo, del quale non rappresenta in alcun modo una versione videoludica ufficiale. Il titolo offre grandi potenzialità a livello di cross-platforming e sfrutta un sistema di notifiche e chat interne che è stato tra l'altro curiosamente responsabile del formarsi di alcune relazioni di coppia con conseguenti matrimoni. Le regole del gioco sono simili a quelle di Scarabeo, ma hanno alcune differenze sostanziali, specialmente nell'attribuzione dei punteggi delle parole e nella disposizione dei tasselli bonus.

Scramble With Friends (2012)

Versione mobile del gioco conosciuto come "Il Paroliere" e acerrima rivale del fenomeno Ruzzle, Scramble With Friends si ispira e sovverte le regole del prodotto originale di Allan Turoff. Una griglia di sedici lettere casuali disposte all'interno di un quadrato nel quale scovare delle combinazioni di parole che abbiano senso compiuto. Una sfida a tempo contro avversari casuali o amici. Una battaglia di power up attivabili mediante l'utilizzo di gettoni e in grado di speziare il contenuto di gioco e renderlo meno monotono.

Zynga Poker (2007)

Sei anni fa, e trentotto milioni di utenti in meno, Zynga Poker si affacciava sulle piattaforme di social networking online, probabilmente inconsapevole che sarebbe divenuto il più grande sito di poker di tutto il mondo. L'integrazione della lobby per i tornei di Texas hold'em in un contesto di spirito social, mosso da doni e possibilità di organizzare tavoli per soli amici, si è rivelata un'idea assolutamente vincente, che solo recentemente si è spinta verso gli entusiasmanti orizzonti del mobile gaming.

Ruby Blast (2013)

Classico esempio di titolo "match 3", tanto quanto Tetris o Bejeweled, Ruby Blast è stato dapprima diffuso online su Facebook e sulla piattaforma Zynga.com, per poi essere lanciato anche sul mercato mobile. Nel gioco il semplice obiettivo è quello di allineare tre o più gemme, attivare power up e aiutare il protagonista Ruby a scavare all'interno di una miniera. La sincronizzazione dei progressi effettuati sulle piattaforme online con i dispositivi mobile, assieme ai tornei organizzati settimanalmente rendono Ruby Blast un titolo davvero unico nel portfolio dell'azienda statunitense.

Running With Friends è solo l'ultimo arrivato in ordine cronologico nel portfolio dei titoli Zynga Mobile, ma poco ci è dato sapere del prossimo futuro, se non che ci sarà da aspettarsi nuovi arrivi nei generi mid-core e casinò.

I giochi in flash non sono così complicati da riproporre in chiave mobile, ma viene da chiedersi come i titoli della serie Ville potranno essere apprezzati anche su schermi decisamente più piccoli rispetto a quelli di un tablet.

Esperimenti come Angry Birds e ZombieSmash hanno dimostrato che l'utilizzo della fisica è di cruciale importanza per il successo. Boatman ci ha assicurato che Zynga non intende essere da meno.

ANTEPRIME

WE CAN BE HEROES

Cinema e supereroi, un connubio che ha trovato terreno fertile nelle sale di mezzo mondo sin dai tempi del primo Superman di Richard Donner (1978) o, più tardi, col Batman di Tim Burton (1989). Ma è solo con il clamore suscitato da blockbuster come The Avengers o la trilogia di Nolan dedicata al Cavaliere Oscuro che il felice binomio si è arrogato il diritto di reclamare un genere cinematografico a sé stante, quello dei cosiddetti "cinecomics". Il motivo è chiaro: nella maggior parte dei casi ci troviamo di fronte a ottime pellicole, che utilizzano il fascino dei protagonisti come valore aggiunto e non come unico motivo di interesse. Quando a mettere il mantello e vestire in calzamaglia è stato il videogioco, invece, non si può dire che il risultato sia stato altrettanto positivo. Fatte le dovute eccezioni (qualcuno ha detto Batman: Arkham Asylum/ City?), i facili profitti non sono stati giustificati da un equivalente livello qualitativo. Basta "volare" a pagina 92 e dare un'occhiata allo speciale del nostro Mossgarden sui titoli dedicati a Superman per farsene un'idea. Con tanti titoli "supereroistici" in arrivo, sarebbe lecito sperare in un'inversione di tendenza. Se su Young Justice: Legacy è ancora prematuro pronunciarsi, su LEGO Marvel Super Heroes potremmo anche scommettere qualche centesimo. E non dimentichiamoci dell'imminente Injustice: Gods Among Us, un signor picchiaduro ancor prima che un videogioco con i supereroi. Chissà che, dopo i "cinecomics", a breve non si cominci a parlare anche di "comics-game" o "video-comics"...

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

Remember Me

CONCEPT ■ Dontnod Entertainment e Capcom ci portano in un futuro in cui sono gli uomini a dominare i ricordi, con risultati disastrosi.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PC Windows, Playstation 3
Origine: Francia
Developer: Dontnod Entertainment
Publisher: Capcom
Genere: Action/ Adventure
Uscita: Maggio 2013
Giocatori: 1

Profilo Dontnod Entertainment

Dontnod Entertainment è nata durante il 2008 in quel di Parigi. Inizialmente era composta da soli cinque membri, in parte veterani dell'industria, il quale erano impegnati a lavorare su FLUIDZ, una libreria ed editore-logico volto alla gestione dei fluidi in tempo reale. Successivamente, l'ottenimento di fondi ha permesso di avviare lo sviluppo del primo titolo: Remember me.

Il passato della squadra

I fondatori di Dontnod vengono da una scuola AAA d'eccellenza. Parliamo di developer il cui curriculum include titoli come: Heavy Rain, Splinter Cell e Rainbow Six. Tutti giochi con elementi di gameplay e regia che potremo ritrovare nell'action della software house parigina.

Un passato da ricordare in un futuro da dimenticare

Se un capolavoro del cinema come Blade Runner ha dato un'interpretazione così toccante, grigia e allo stesso tempo "interiore" di quello che potrebbe essere il futuro dell'umanità secondo il cinema, allora il nostro medium può ben sperare guardando alla nuova opera di Dontnod Entertainment, neonata software house francese attualmente al lavoro su Remember Me per conto di Capcom.

Inutile nasconderlo, il richiamo ad un futuro distopico e corporativo, in stile Deus Ex e Syndicate, lo abbiamo visto tutti quanti nei primi trailer, ma fortunatamente questo gioco promette di lanciarsi sul mercato col dovuto rispetto nei riguardi del giocatore e dell'impianto narrativo, il quale tenterà di slegarsi dai classici cliché su cui l'industria fa leva da tempo.

A confermarlo è stato lo stesso creative director, Jean Maxime-Moris, il quale durante una recente intervista ai microfoni di CVG ha confermato di essere votato verso una visione più adulta del genere, in cui non servano donne-rambo e sangue a fiotti per favorire l'immersione del giocatore e le situazioni adrenaliniche. Al contrario, Remember Me punta a portare in campo Nilin, una protagonista dalla vita privata rigorosamente segreta, i cui atteggiamenti non verranno utilizzati per imbastire cutscene correlate ad un modo di pensare tipicamente maschile. Sarà pronta a combattere per la propria causa, lasciando che le emozioni corrano libere sullo schermo, mentre i suoi scontri con i nemici prevedranno l'uso della forza come mezzo di difesa, e non necessariamente di omicidio, il quale, garantiscono a Dontnod, apparirà soltanto in sezioni limitate per esigenze di copione.

Questo il quadro-premessa che ci accompagna nella Neo-Paris del 2084, una metropoli profondamente differente da quella che siamo abituati a concepire oggi, in cui l'architettura storica ha lentamente ceduto ai neon, alle ampie vetrate e alle strutture futuristiche tipiche di questa ambientazione, gli ologrammi.

In un mondo simile, l'avanzamento tecnologico permetterà di arrivare "finalmente" a scoprire i segreti della mente umana, grazie al duro lavoro della società Memoreyes, per cui la protagonista fungeva da agente operativo.

La malefica corporazione di turno, ha inventato una protesi computerizzata con cui è possibile scaricare e controllare i propri ricordi, gettando le basi per il costante controllo mentale della popolazione, la quale, è inutile dirlo, correrà in massa a "comprare" il nuovo gingillo del momento.

In questo cupo, e allo stesso tempo colorato, scenario, si incastona Nilin, la quale, dopo essere stata tradita dai suoi datori di lavoro, vede la sua memoria cancellata, venendo costretta a lottare per poter recuperare ogni frammento di se stessa. Per poter fronteggiare la minaccia alla società costituita dal dispositivo, la protagonista si alleerà con il gruppo di resistenza noto come "gli erroristi", capitanati da un individuo di nome Edge che vi fornirà supporto logistico durante le missioni.

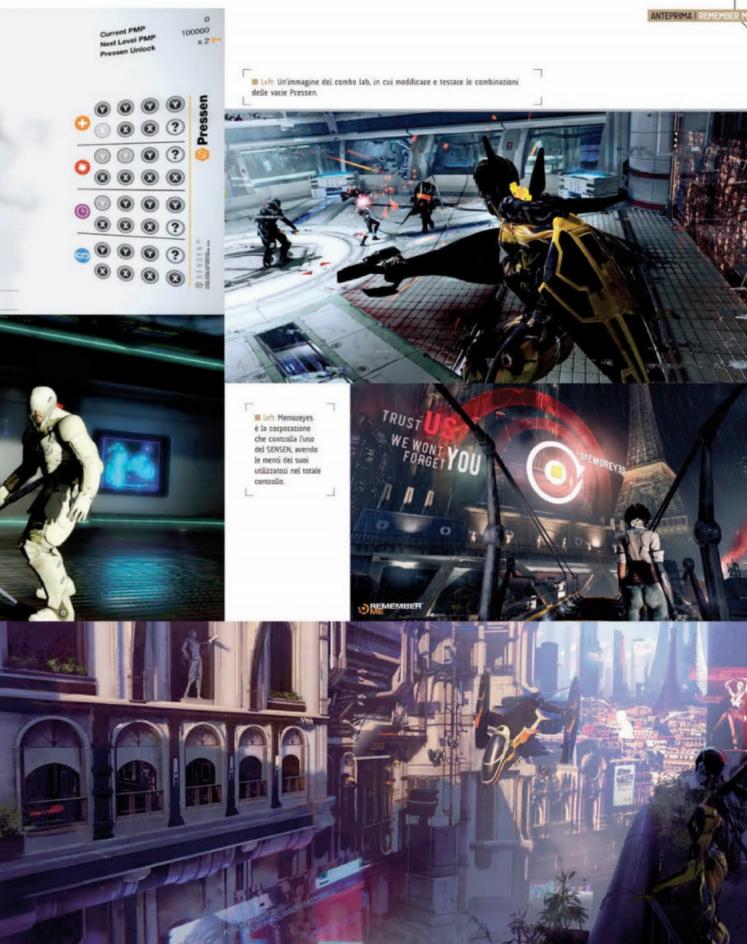
> "Remember Me promette di lanciarsi sul mercato col dovuto rispetto nei riguardi del giocatore e dell'impianto narrativo, il quale tenterà di slegarsi dai classici cliché su cui l'industria fa leva da tempo"

L'azione sarà composta da vari elementi, chiaramente ispirati a numerose produzioni del mondo video-ludico. Se l'ambientazione strizza l'occhio a Deus Ex, nella parte giocata vediamo affiorare in maniera limpida sezioni tratte da Assassin's Creed e Uncharted, con le dovute innovazioni del caso. L'esplorazione dei livelli sarà uno dei punti fondamentali dell'esperienza, ma non si baserà su meccaniche free-roaming come ipotizzato inizialmente dalla stampa. Piuttosto, possiamo immaginare di avere a disposizione una certa libertà di scelta nella strada da intraprendere per raggiungere un dato obiettivo, così da vivere situazioni differenti a seconda della svolta fatta al bivio precedente.

L'attraversamento delle mappe utilizzerà fasi di platforming e parkour, in cui Nilin si troverà a dover scalare edifici o superare sezioni all'interno del degradato paesaggio architettonico dei bassifondi. La protesi di cui sarete dotati, sarà anche capace di interfacciarsi con alcuni computer installati negli edifici, così da muovere piattaforme, aprire porte e interagire con particolari terminali.
Le parti più interessanti di Remember Me, però, sono sicuramente quelle riguardanti il combattimento e la modifica dei ricordi. Nel primo caso, è stato annunciato che il titolo Dontnod utilizzerà un sistema di combo libere, con cui il giocatore potrà costruire le proprie catene d'azione scegliendo fra varie categorie di mosse. Le Pressens, così vengono definite dagli sviluppatori, saranno di tipo rigenerativo, pacificatorio, potente e concatenato. Ogni ufficiale o boss abbattuto, garantirà alla protagonista una certa somma di punti PMP, con cui potremo sbloccare le nuove Pressens, da usare nella catena personalizzata di combo. In totale, il numero di variabili si attesta sulle 50.000, in un probabile tentativo di aumentare il replay-value affinché ogni giocatore scopra tutte le combinazioni disponibili.
A completare il quadro, ci saranno le S-Pressens, ovvero attacchi speciali utilizzabili soltanto dopo aver caricato una speciale barra del focus. Solitamente questi attacchi sono devastanti, e mirano a destabilizzare il dispositivo di controllo mentale dei nemici, così da abbatterli, stordirli o confonderli.
Come lo stesso direttore creativo ha garantito durante l'ultimo Eurogamer Expo, il raggiungimento del livello massimo della protagonista non abbatterà il livello di difficoltà, perché le mosse saranno gradualmente rese disponibili per lo sblocco durante la campagna. Eseguirle in combo richiede una pressione tempestiva dei relativi tasti, ma non risulterà mai troppo difficile, per evitare di rendere il gameplay frustrante. Se accoppiare le arti marziali al SENSEN (questo il nome del dispositivo di Memoreyes) può essere interessante, lo è ancor di più parlarvi del modo in cui Nilin raggiungerà alcuni obiettivi.
Come vi abbiamo accennato in precedenza, infatti, l'eroina potrà manipolare i ricordi di alcuni personaggi-chiave, ottenendo risultati devastanti.
Una delle sequenze mostrate, vedeva l'agente intenta a interfacciarsi con la mente di un suo obiettivo, usando elementi in un suo ricordo per fargli credere di aver assassinato la propria fidanzata. In questo frangente, purtroppo, il fallimento non creerà una strada secondaria sul piano narrativo, ma bisognerà avviare nuovamente la sezione. Una volta nel ricordo, dovremo decidere quale oggetto modificare.
Nello specifico, la scena mostrataci faceva vedere come la protagonista cambiasse lo stato della pistola della vittima nelle memorie, affinché essa sparasse per errore una volta impugnata dai due litiganti. Questa stessa meccanica, poi, sarà usata anche al termine delle battaglie contro i boss di fine livello, i quali potranno fornirci elementi chiave per il prosieguo dell'avventura, che sia in termini di esplorazione o semplici informazioni tattiche. Sfruttando a dovere questa novità assoluta per il panorama degli action/adventure, Dontnod Entertainment potrebbe lanciare sul mercato un gioco profondamente connesso alle emozioni che tenta di far scaturire nel giocatore, grazie a una trama basata su temi inediti e a un futuro sì distopico, ma comunque basato su eventi che potrebbero benissimo accadere grazie all'avanzamento delle tecnologie in possesso già oggi dall'umanità.
Non ci resta che attendere l'oramai vicino mese di maggio per scoprire una volta per tutte le verità del passato di Nilin.
Giulio Pratola

COMBO LAB

LA CREAZIONE delle combo avviene in quello che i developer hanno soprannominato Combo Lab. In questo menù, sarà possibile selezionare le varie Pressens dalle categorie, per poi unirle in una catena. A questo punto il titolo ci mostrerà la serie di tasti da premere per eseguire tutte le mosse correttamente, mentre un ologramma di Nilin vi darà un'anteprima del risultato finale.

Left: Neo-Paris è piena di VTOL in volo e ologrammi pubblicitari, in contrasto con l'antica architettura di alcuni palazzi.

Current PMP 0
Next Level PMP 100000
Pressen Unlock x 2

Pressen

Left: Un'immagine del combo lab, in cui modificare e testare le combinazioni delle varie Pressen.

Left: Memoreyes è la corporazione che controlla l'uso del SENSEN, avendo le menti dei suoi utilizzatori nel totale controllo.

TRUST US
WE WONT FORGET YOU
MEMOREYES
REMEMBER ME

Killzone: Mercenary

CONCEPT ■ Killzone tenta il suo sbarco su PS Vita con tre caratteristiche potenzialmente esplosive. Riuscirà il team di sviluppo a creare l'FPS portatile definitivo?

ISA contro Helgast: lo scontro continua...

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS Vita
Origine: USA
Developer: Guerrilla Games/ Cambridge Studio
Publisher: Sony
Genere: FPS
Uscita: settembre 2013
Giocatori: 1-TBA

Profilo Guerrilla Games

I Guerrilla Games sono un team di sviluppo olandese, con sede ad Amsterdam, famoso principalmente per la serie Killzone. Attualmente, a parte questo nuovo Mercenary e il tanto rumoreggiato Killzone 4, il team ha affermato di essere al lavoro su un nuovo misterioso progetto di cui non è stato ancora svelato nulla.

Storia Guerrilla Games

Killzone
2004 (PS2)

Killzone 2
2009 (PS3)

Killzone 3
2011 (PS3)

Nonostante sino ad ora gli sparatutto non siano riusciti a donare nuova linfa vitale alla console di Sony, le cose potrebbero seriamente cambiare grazie ai talentuosi Guerrilla Games, pronti a riportare sotto i riflettori la serie di Killzone in esclusiva per la console portatile di casa Sony. La prima cosa che colpisce è di sicuro il motore grafico, visto che il titolo gira sullo stesso engine che ha mosso lo spettacolare terzo capitolo della serie. Interessanti anche i pochi dettagli noti a livello narrativo, che vedono gli eventi svolgersi in contemporanea con quelli del primo e secondo Killzone. Ma le novità introdotte dal team di sviluppo non si fermano qui: infatti, oltre a una linea narrativa diversa, è stato introdotto anche un nuovo personaggio Arran Derren, un mercenario che non fa parte di nessuna della due celebri fazioni coinvolte nello scontro. In ogni missione si potrà acquisire soldi spendibili sia in multiplayer che viceversa. I soldi, poi, potranno essere spesi nel corso della missione in postazioni chiamate "Black Jack" dislocate all'interno di ciascun livello. Altra novità inserita dal team di sviluppo è la modalità denominata "Contract", in cui potrete scegliere la missione in base al compenso in denaro. Ovviamente, più alto sarà il compenso, più le missioni saranno lunghe e difficili rispetto alle altre. Inoltre, il team di sviluppo ha affermato che metterà a disposizione dei giocatori settimanalmente nuove missioni e nuovi contenuti scaricabili totalmente gratuiti. Oltre all'equipaggiamento standard si aggiunge una nuova categoria di armi di supporto denominate Van-Guard, che saranno trasportabili nel numero che l'inventario mette a disposizione ma potranno essere sempre e solo di un unico tipo (nelle partite multi giocatore potrete trasportarne soltanto due, cosa piuttosto logica visto che si devono ricaricare dopo ogni utilizzo). Anche per quanto riguarda i controlli, tutto si muove con fluidità e, al momento, le caratteristiche touch di PS Vita vengono sfruttate per due particolari tipi di uccisione corpo a corpo. Il touch pad posteriore si potrà invece utilizzare per lo zoom delle diverse armi a disposizione. L'elemento più affascinante tra quelli introdotti con questo nuovo Killzone è senza dubbio nella possibilità di decidere per quale fazione combattere, con tutti i vantaggi e gli svantaggi che ciascuna di esse comporta. Mancano ancora molti mesi prima del rilascio del titolo nei negozi, ma da quanto emerso sinora il gioco sembra promettere molto bene. Guerrilla ha per le mani una vera bomba, che se assemblata nel modo giusto potrà seriamente dare nuova linfa vitale a PS Vita.

Leon Genisio

■ Down: il motore grafico è lo stesso di Killzone 3.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3
Origine: Giappone
Developer: Grasshopper Manufacture Inc.
Publisher: Kadokawa Games
Genere: Action-Adventure
Uscita: Autunno 2012
Giocatori: 1

Profilo Grasshopper Manufacture Inc.

Fondata nel marzo del 1998 e con base operativa a Suginami, Yokyo, la Grasshopper Manufacture Inc., per dichiarazione di Suda stesso, aspira ad essere un corrispettivo della musica punk nello sviluppo dei videogiochi: i prodotti devono essere ispiranti, devono cambiare le regole vigenti e devono risultare praticamente unici.

Storia Grasshopper Manufacture Inc.

Killer7
2005 (Nintendo GameCube, PlayStation2)

No More Heroes
2008 (Wii)

No More Heroes 2: Desperate Struggle
2010 (Wii)

Shadows of the Damned
2011 (Xbox 360, PlayStation3)

Lollipop Chainsaw
2012 (Xbox 360, PlayStation3)

Killer is Dead

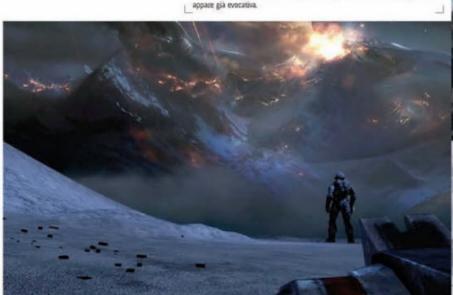
CONCEPT ■ Un action game d'autore e autorevole, conclusione armonica dell'ideale trilogia iniziata con Killer 7 e proseguita con No More Heroes.

Stile e sangue per il nuovo killer di Suda51

L'amore della critica nei confronti di Suda51 è innegabile. Così come l'amore di Suda51 per l'innovazione, per la ricerca che ogni volta disintegra (a dir poco) gli standard e i gusti canonici imperanti. D'altronde non è un caso se le sue opere più acclamate dai critici del settore (Killer7, No More Heroes, Shadows of the Damned e Lollipop Chainsaw solo per citarne alcune) spesso non hanno riscontrato altrettanto successo sul piano del pubblico di massa. E le prime informazioni trapelate riguardo Killer is Dead, l'ultima opera di questo geniale game designer (attesa per giugno su PlayStation 3 e Xbox 360), sembrano assicurare che le aspettative dei fan non saranno in alcun modo deluse. L'opera è ancora in fase di sviluppo ma i nuovi artwork iniziano a svelare le caratteristiche di un gioco finora avvolto nel più completo riserbo: colori sgargianti, grafica in cel-shading, ambientazioni raffinate che sembrano concepite appositamente per affascinare il giocatore occidentale (si è parlato di una battaglia per le strade di Kyoto tra il protagonista in moto ed uno yakuza a dorso di una tigre. Quando il surrealismo è più che apprezzato). Anche la luna, abitabile ormai anche dalle classi meno abbienti, dovrebbe far parte degli scenari di gioco, ma ancora non è stato chiarito con quali modalità o in che punto della storia. Il nostro nuovo alter ego è un killer professionista, elegante e pieno di charme, a differenza del nome che (sop)porta: Mondo Zappa. Assoldato da una compagnia, che è un eufemismo definire equivoca, per eliminare alcuni esponenti della malavita giapponese, sarà contornato da figure che portano innegabilmente il marchio Suda51: la solita bionda mozzafiato (non manca mai) Vivian Squall, un'assistente un po' imbranata di nome Mika Takekawa, Brian Roses, il capo dell'agenzia che ha assoldato Mondo ed infine Victor, un cyborg che ha la passione per il look mozartiano e uno spirito mefistofelico, sempre intento a cercare di corrompere il mondo attraverso le sue inquietanti melodie. Per quanto riguarda il gameplay, Killer is Dead ruoterà principalmente attorno ai combattimenti che, sfruttando alternativamente sia la katana che il braccio bionico (equipaggiabile con diverse armi come trivelle, pistole e laser), si ipotizza possano produrre un combat-system abbastanza composito e movimentato, in cui scontri corpo a corpo si fondono con quelli sulla lunga distanza. Entrambi sembrano promettere sangue in abbondanza e un'impronta splatter che, per i livelli raggiunti, si potrebbe dire abbia qualcosa di tarantiniano. Sangue, surrealismo e stile: a giugno non crediamo si possa pretendere di più. O di meglio.

Gaia Cocchi

■ Right: Un killer tenebroso ed elegante "che fa solo il suo lavoro", con una passione smodata per le donne e le uova al tegamino.

■ Down: Tra la katana ed il braccio bionico di cui è dotato, Mondo probabilmente ci farà assistere a smembramenti e combattimenti talmente sanguinari da soddisfare i fan dello splatter più estremo.

Down: Destiny è ancora avvolto nella nebbia, ma l'atmosfera che respireremo appare già evocativa.

Destiny

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, TBA
Origine: USA
Developer: Bungie
Publisher: Activision
Genere: Action
Uscita: Autunno 2013
Giocatori: TBA

Profilo Bungie

Fondata inizialmente con il nome di Bungie Software Products Corporation nel maggio 1991 da Alex Seropian, Bungie divenne celebre per la serie Marathon, prima di essere acquisita da Microsoft nel 2000, per la quale ha realizzato fino al 2010 tutti i giochi della celebre serie di Halo. Nell'aprile del 2010 Bungie, infatti, viene acquistata da Activision, firmando un contratto di collaborazione della durata di 10 anni.

Storia Bungie

Bungie
Halo: Combat Evolved
2001 (PC, Xbox)

Halo 2
2004 (PC, Xbox)

Halo 3
2007 (Xbox 360)

Halo: Reach
2010 (Xbox 360)

CONCEPT **Dagli inventori di quel fenomeno mediatico (e videoludico) che è stato Halo, un nuovo action in prima persona a tema fantascientifico pronto a innescare la prossima evoluzione del genere grazie all'elemento MMO.**

La vita dopo Master Chief

Si è finalmente sciolta la nebbia che avvolgeva Destiny, il misterioso progetto che segnerà il ritorno sulle scene di Bungie dopo l'allontanamento da Halo: dopo 10 anni di lavoro dedicati a Master Chief, ora gli sforzi sono concentrati per costruire un universo completamente nuovo. Quello che si sapeva fino a poco tempo fa era trapelato dalla diffusione di un documento interno dello studio, che descriveva l'ambientazione e la trama del videogioco. Fortuna vuole che, poco prima che il numero di Game Republic che tenete tra le mani andasse in stampa, Bungie abbia deciso di rivelare grosse novità circa la prossima creatura. Il titolo è ambientato in un futuro distante 700 anni da oggi, nell'unica città sopravvissuta sul pianeta Terra, e metterà il giocatore nei panni di enigmatiche figure note col nome di Guardiani. Il gioco vi porterà a viaggiare per l'intero sistema solare, dalle dune rosse di Marte alle verdi giungle di Venere, alla ricerca di indizi circa la provenienza di una misteriosa nave aliena che sembrerebbe essere la causa del crollo dell'Età dell'Oro dell'umanità. Quanto al genere, le prime immagini di gioco potrebbero trarre in inganno. Sembrerebbe di essere di fronte a un FPS in perfetto stile Halo, ma Eric Hirshberg, CEO di Activision Publishing, parla solo e soltanto di un "action in prima persona", come a indicare che l'azione blastatoria non sia l'elemento più importante. Il focus, infatti, sembra essere un altro: il social game. Destiny infatti presenterà una marcata componente da MMO, che permetterà ai giocatori di interagire in un unico grande universo in cui la storia di uno si intreccia con la storia di tutti. A tal proposito, Hirshberg rivela: "Destiny è un mondo in evoluzione, un universo con confini così ampi che ti consentono di vagare ed esplorare. Ed è un mondo nel quale, persino nella modalità storia, sarà possibile incontrare altri che vivono le loro avventure. Naturalmente, è un mondo che mette tutto questo insieme con l'immediatezza viscerale e vibrante di un titolo di azione in prima persona confezionato ad arte". Che l'universo di Destiny sia in continua espansione non sembra essere una bugia: pare infatti che Activision pubblicherà i nuovi capitoli della serie nel 2015, nel 2017 e un terzo capitolo addirittura nel 2019. Inoltre Bungie sembrerebbe aver intenzione di rilasciare ulteriori espansioni scaricabili, conosciute con il nome di "Comet", che saranno disponibili nel 2014, 2016, 2018 e nel 2020. Si tratta, indubbiamente, di un nuovo prodotto ambizioso: da pochi giorni gli autori hanno creato tutta una serie di pagine e contenuti social dedicati al progetto. Esistono infatti le pagine Facebook, Google+ e Instagram e Twitter, in cui è stato già annunciato l'arrivo di grandi rivelazioni sul videogioco. Ma non finisce qui: è stata confermata, infatti, la presenza della software house alla Game Developers Conference di San Francisco, dove alcuni membri del team discuteranno per la prima volta il concept dietro lo sviluppo del titolo. Joe Staten (Design Director) e Christopher Barret (Art Director) racconteranno in prima persona il tipo di sfida che Bungie intende affrontare. Ultima nota sulle piattaforme di destinazione: Destiny uscirà su Xbox 360, PlayStation 3 e "sulle altre console del futuro", compresa PS4.

Alessia Padula

Right: Qualche reminescenza da Halo sembra essere rimasta.

The Walking Dead: Survival Instinct

CONCEPT ■ Dopo l'ottimo titolo sviluppato da Telltale Games, la serie di The Walking Dead torna nel mondo dei videogame grazie ad un titolo dalle forti tinte survival sviluppato da Terminal Reality.

L'odissea dei frateli Dixon

Se si può dare un merito a The Walking Dead questo è certamente quello di sapersi sposare perfettamente ai più diversi media. La popolare serie fumettistica di Robert Kirkman è stata infatti capace di adattarsi alle dinamiche tanto delle serie tv quanto del videogame; questo soprattutto grazie all'ala protettrice dei suoi ideatori, nonché della scelta attenta delle partnership coinvolte. Pur lasciando una discreta libertà creativa ad ogni prodotto, insomma, l'universo narrativo e l'essenza della serie sono rimasti intatti. Ora, dopo il successo ottenuto dal particolarissimo "ibrido ludico" di Telltale, a tentare la fortuna con l'universo zombi di Kirkman è Terminal Reality che, assieme ad Activision, tenta di approcciarsi a The Waling Dead per mezzo dei popolari volti di alcuni degli attori della serie tv. Nasce così il progetto di Survival Instinct, una via di mezzo tra un classico FPS ed un più cupo survival horror. L'idea è quasi quella di un "ZombiU" in versione multipiattaforma che, sfruttando la forza mediatica del brand, tenterà di raccontarci le vicende pregresse dei fratelli Dixon, il duo di coriacei redneck parte integrante del cast della serie tv sin dai primissimi episodi.

The Walking Dead: Survival Instinct si colloca cronologicamente prima degli eventi raccontati nella prima serie televisiva e ci metterà nei panni di Daryl che, assieme a suo fratello Merle, è alla disperata ricerca di un rifugio sicuro nei primi mesi del contagio zombi. Nessuno sa cosa sia successo e l'unica speranza sembrerebbe data da un messaggio trasmesso ciclicamente in radio dall'esercito, che inviterebbe i sopravvissuti a raggiungere delle apposite città sicure, come Atlanta. Il gioco parte da qui, permettendoci di intraprendere un intero viaggio che, limitato ai confini dello stato della Georgia, ci metterà continuamente in situazioni di sopravvivenza disperata, proponendoci occasionalmente alcune scelte morali non da poco. Gli sviluppatori ci hanno garantito un approccio molto distante dai canonici FPS in cui l'obiettivo è semplicemente quello di uccidere orde di nemici con le più disparate bocche di fuoco e, a ben vedere, le promesse sembrerebbero essere ancora intatte. Ad un atteggiamento qualunquista, Survival Instinct preferisce un approccio ponderato, dettato soprattutto da tre "principi fondamentali" su cui si regge l'IA nemica. Gli zombi, infatti, dispongono di tre mezzi attraverso il quale rilevarci: vista, udito e olfatto. Il primo è certamente il meno sviluppato e permetterà, previa un'adeguata copertura, di avvicinarci o di aggirare i nemici con semplicità. Olfatto e udito sono invece molto più raffinati e richiederanno movimenti ponderati e mai casuali generando quell'approccio "realistico" ben noto ai fan della serie tv. Camminate per le strade senza cospargervi di sangue o di odori che coprano il vostro e ben presto solleverete l'attenzione di nugoli di zombi. A questo punto si potrebbe sparare verso di loro, ma il rumore di una pistola, di un fucile o magari di un allarme d'auto, non farà altro che avvertire anche i nemici più distanti della vostra presenza in zona, catapultando su di voi sempre più "erranti". Gli obiettivi primari e secondari che il gioco ci impone non fanno che aumentare la necessità di capire ed imparare le modalità giuste per sopravvivere ai nemici, spingendo Daryl in un continuo movimento tra strade, paesi, città, vicoli o spazi angusti, sovente cosparse di corpi che potrebbero rianimarsi all'improvviso. In questi frangenti, lanciare una bottiglia, piuttosto che sparare per fuggire rapidamente o, ancora, scegliere di aggirare la strada alla ricerca di un passaggio alternativo, saranno azioni lasciate pienamente alle nostre mani, dando al giocatore il pieno controllo delle proprie azioni. A ciò, si uniranno poi alcuni obiettivi secondari che ci metteranno spesso dinanzi a scelte morali come sacrificare un sopravvissuto o salvarlo nel tentativo di farci dare una mano in futuro. Nelle interazioni proposte dal team di sviluppo abbiamo, per esempio, assistito ad un momento in cui potevamo scegliere se salvare o sacrificare una ragazza in balia di un'orda di zombi. Salvarla avrebbe potuto significare guadagnare un prezioso personaggio di supporto, sacrificando quindi la possibilità che la vittima ci faccia da diversivo per passare indenni una zona di

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Multipiattaforma
Origine: USA
Developer: Terminal Reality
Publisher: Activision
Genere: FPS, Survival Horror
Uscita: 29 marzo 2013
Giocatori: 1

Profilo I Fratelli Dixon

Del tutto assenti nella serie a fumetti, i fratelli Daryl e Merle Dixon sono stati appositamente creati per la serie televisiva di The Walking Dead prodotta per AMC. Originariamente erano stati concepiti come semplici personaggi di supporto alla prima serie ma grazie all'ottima prova attoriale dei due attori (Norman Reedus e Michael Rooker), i personaggi hanno acquistato notevole successo. Daryl, in particolare, è diventato uno dei beniamini della serie, tant'è che in Survival Instinct è l'assoluto protagonista.

Storia Terminal Reality

BloodRayne
2002 (Multipiattaforma)
The King of Fighters Collection: The Orochi Saga
2008 (Multipiattaforma)
Ghostbusters: The Video Game
2009 (Multipiattaforma)
Def Jam Rapstar
2010 (Multipiattaforma)

QUESTIONI DI SCELTA

La particolarità di Survival Instinct è quella di metterci costantemente dinanzi a bivi decisionali, siano essi l'arma da usare, la strada da prendere, il compagno da salvare o i luoghi da visitare. Il gioco è un continuo rimando di scelte d'azione e morali che lo rendono, di fatto, anche ricchissimo di side quest ed obiettivi secondari. Il titolo, in tal senso, promette sin da ora di avere un'elevata ri-giocabilità, nonché un discreto livello di backtracking, dato soprattutto dalla possibilità di procurarsi equipaggiamenti nuovi grazie ai nuovi compagni di viaggio. L'idea è quella di un survival horror "in divenire", cosa che, di fatto, si sposa perfettamente allo stile del telefilm da cui è tratto, in cui i personaggi si trovano sovente in condizioni di nuovo vantaggio (o svantaggio) grazie proprio alle loro decisioni tattiche ed alle nuove dinamiche sociali.

Up: La balestra è l'arma perfetta per girare tra i vicoli. Letale, precisa ed assolutamente silenziosa!

Down: La varietà estetica degli zombi è eccellente ed offre, nonostante il pericolo, un colpo d'occhio di sicuro impatto.

"Survival Instinct sembrerebbe in grado di espandere il concetto di "sopravvivenza" non solo a noi stessi, ma ad ogni genere di risorse, persino quelle umane, da dover centellinare ad hoc onde evitare di restare realmente soli nel mezzo dell'apocalisse"

Down: I modelli poligonali dei personaggi sono fedelissimi agli attori di riferimento.

gioco. All'utente è rimessa quindi anche una piccola componente gestionale che vedrà nei sopravvissuti che si uniranno al nostro "party" la possibilità di aiutarci in diversi compiti di sopravvivenza. Un medico, ad esempio, potrebbe fornirci cure per delle ferite che non siamo in grado di curare, un fattorino potrebbe andare in avanscoperta per una ricognizione rapida, un tiratore potrebbe coprirci le spalle sulle lunghe distanze e così via. La gestione dei compagni non ci è stata mostrata ma sappiamo per certo che essa avrà un ruolo sostanziale nel corso dell'avventura mettendo nelle mani di Daryl un piccolo gruppo come è poi diventato quello di Rick Grimes nella serie a fumetti, con tanto di caravan a fare da base mobile tra un livello ed un altro. Lontano quindi dall'idea di un semplice sparatutto a base di zombi, Survival Instinct sembrerebbe in grado di espandere il concetto di "sopravvivenza" non solo a noi stessi, ma ad ogni genere di risorse, persino quelle umane, da dover centellinare ad hoc onde evitare di restare realmente soli nel mezzo dell'apocalisse. L'impressione, più che positiva, è che prima di agire bisognerà riflettere, pianificare, scegliere oculatamente il da farsi, onde evitare un prematuro game over. Tecnicamente, infine, il titolo ci è sembrato abbastanza buono e certamente molto diverso dalle prime build viste in rete qualche mese fa. La qualità dei modelli poligonali è ottima ed è esaltata dalla reale diversità degli zombie su schermo (circa 500 i modelli creati dal team!). I toni del gioco sono sempre realistici, freddi, seppur limitati da livello dei dettagli un po' povero e da una profondità dell'orizzonte non propriamente eccelsa. Menzione d'onore a quelle scelte stilistiche che fanno da contorno ad un'atmosfera solitaria e post-apocalittica, come l'assenza quasi totale di interfacce di gioco, nonché di colonne sonore invasive che impediscano la corretta percezione della zona di gioco che, piuttosto, sarà ricca di rumori ed effetti sonori.

Raffaele Giasi

Up: Le battaglie partono in maniera analoga ai precedenti episodi, per poi trasformarsi in pirotecnici duelli in stile Pokémon Stadium.

Down: Dite addio alla visuale a volo d'uccello. Eppure, guardare X e Y in movimento non disorienta né lascia estraniati. Aspettiamo di vedere come funzionerà l'effetto 3D.

Pokémon X / Y

CONCEPT La tanto attesa rivoluzione del mondo Pokémon è infine giunta: Pikachu e compagni raggiungono finalmente la terza dimensione.

I Pokémon si evolvono davvero

Lo so cosa starete pensando: "Due pagine di anteprima per un nuovo Pokémon? Su GR? Ma stiamo scherzando?". E la risposta è no, non stiamo scherzando. Tanto per cominciare, parliamo del secondo brand più prolifico di sempre (dopo quello legato a Super Mario); in secondo luogo, la serie Pokémon è molto più "hardcore" di quanto si possa pensare: dietro alla facciata colorata e fanciullesca, l'odissea di Game Freak nasconde un gameplay profondo e raffinato, capace di mettere alla prova anche i giocatori più navigati. Per i collezionisti si fa sempre più difficile "catturarli tutti", con quasi 700 esemplari e un campionario in continua espansione. Gli amanti delle lotte tra mostriciattoi possono invece andare ai matti con un'infinità di tabelle e dati statistici da tenere sott'occhio durante l'allenamento delle proprie creature. D'altronde, il fatto che la formula tradizionale (datata 1996) abbia continuato a mietere consensi per sedici anni significherà pure qualcosa. Tant'è vero che, fatta eccezione per piccole ma significative modifiche (come l'avvento dell'online), il canovaccio ideato da Satoshi Tajiri è sopravvissuto pressoché invariato fino a oggi, raggiungendo la perfezione stilistica e contenutistica con l'accoppiata Pokémon versione Bianca 2 /Nera 2, nei negozi solo pochi mesi fa. Il dubbio direttamente consequenziale di tale ragionamento è: cosa si può aggiungere a una serie che ha già raggiunto il suo acme? D'altro canto, Nintendo e il suo 3DS hanno dannatamente bisogno dei loro mostriciattoli mangia-soldi, quindi non rimane che una soluzione: rivoluzione! La parola, affascinante e allarmante allo stesso tempo, era cominciata a girare già da un po', tra le pagine di siti web e dichiarazioni a mezza bocca dei rappresentanti della grande N. Poi Iwata consiglia ai pokémaniaci di segnare sul calendario la data dell'8 gennaio 2013, perché il mondo di Pikachu e colleghi stava per essere scosso dalle fondamenta. Un nuovo capitolo per 3DS? Il fantomatico episodio casalingo richiesto dai fan sin dalla notte dei tempi? Un nuovo spin-off? La risposta dataci dal Nintendo Direct è sì, ci sarà un nuovo capitolo per 3DS, ma non solo: sarà il primo Pokémon in tre dimensioni. Non ci riferiamo al semplice effetto 3D che ha adornato il resto delle produzioni apparse finora sul sistema portatile Nintendo, ma parliamo di un vero e proprio cambiamento del punto di vista, legato a doppio filo alla ricostruzione di un mondo realmente tridimensionale fatto di poligoni e profondità prospettiche. Un cambio di rotta che sembra favorire l'immersione e donare all'esplorazione un

> "Un mondo realmente tridimensionale, fatto di poligoni e profondità prospettiche. Un cambio di rotta che sembra favorire l'immersione e donare all'esplorazione un gusto tutto nuovo"

TUTTO IL MONDO È PAESE

Una delle tante curiosità che circonda l'universo Pokémon riguarda l'ispirazione per la geografia delle regioni attraversate dai giovani allenatori generazione dopo generazione. Difatti, sin dalla prima coppia di episodi si decise di dare al mondo di gioco un aspetto che ricordasse una delle isole maggiori che costituiscono l'arcipelago giapponese. Peccato che, arrivati alla quinta coppia di episodi, le isole sono finite, e si è reso necessario ricorrere all'affascinante New York per tracciare i confini di Unima. Non abbiamo ancora visto una mappa che riproduca la conformazione della nuova regione (di cui, tra l'altro, non sappiamo neanche il nome), ma a giudicare dalle ambientazioni sembra proprio che il Vecchio Continente si toglierà finalmente qualche soddisfazione!

Dettagli

Formato: 3DS
Origine: Giappone
Developer: Game Freak
Publisher: Nintendo
Genere: GdR
Uscita: Ottobre 2013
Giocatori: 1-4

Profilo Pokémon

La serie nasce nel 1996 dalla visione di Satoshi Tajiri di trasformare la propria passione per il collezionismo di insetti in un videogame. In Giappone è subito un fenomeno, per il resto del mondo toccherà attendere un po' di più. La formula della prima coppia di giochi [Rosso e Verde] rimane inalterata fino a oggi, così come il successo della serie.

Storia Pokémon

Pokémon Rosso / Blu
1999 [GB]

Pokémon Oro / Argento
2001 [GBC]

Pokémon Rubino / Zaffiro
2003 [GBA]

Pokémon Perla / Diamante
2007 [DS]

Pokémon ver. Bianca / Nera
2011 [DS]

Pokémon ver. Bianca 2 / Nera 2
2012 [DS]

■ **Down:** Impossibile non respirare l'aria della capitale francese guardando quest'immagine.

gusto tutto nuovo. Una ventata d'aria fresca di cui la serie aveva bisogno, e che, grazie allo stile grafico cartoonesco, riesce a non lasciare disorientati i milioni di giocatori abituati alla classica visuale a volo d'uccello. Il cel-shading che riveste personaggi e ambientazioni ricorda infatti quanto visto nell'ottimo Dragon Quest IX di Level-5, e risulta quanto mai adeguato nel traghettare in una nuova dimensione il variopinto mondo dei mostri tascabili. Se pensate che la rivoluzione si sia esaurita qui vi sbagliate di grosso: altra innovazione riguarda i combattimenti tra mostriciattoli, ora simili a quelli apprezzati nell'indimenticato Pokémon Stadium e nei suoi [indegni] eredi. Tra i contendenti sul campo di battaglia sembra esserci una reale interazione, e ogni mossa o tecnica eseguita gode ora della propria animazione specifica. Per ora, apparentemente, si tratta di cambiamenti meramente estetici, ma chissà che non ci siano novità anche nelle meccaniche che governano i duelli. Inoltre, il pellegrinaggio del giovane allenatore appare più dinamico: lo abbiamo visto saltare di liana in liana nella classica foresta o andare in giro per i borghi urbani utilizzando dei comodi pattini a rotelle. A proposito delle ambientazioni, possiamo affermare già da ora di essere di fronte all'episodio più variegato della serie: tra giungle, deserti, foreste e canyon, la varietà naturale non mancherà di certo, mentre, per ciò che concerne i centri abitati, abbiamo notato per la prima volta un'urbanistica ispirata all'architettura di alcune città europee [impossibile non notare una pseudo-Parigi con tanto di Torre Eiffel, o un villaggio immerso in una distesa di tulipani dal profumo inequivocabilmente olandese]. Come se non bastasse, abbiamo fatto la conoscenza di alcuni Pokémon che andranno a infoltire le fila della sesta generazione di mostri. Gli starter Chespin [Erba], Fennekin [Fuoco] e Froakie [Acqua] hanno già conquistato i nostri cuori [Froakie è bruttino, a dirla tutta, ma tant'è], mentre i Pokémon leggendari Xerneas e Yveltal [ai quali dobbiamo il titolo dei due giochi, non solo per le iniziali ma anche per la silhouette] faranno senz'altro la loro bella figura sulle copertine dei giochi quando, il prossimo ottobre, questi occuperanno gli scaffali dei negozi di tutto il mondo. Esatto. Altra novità, tutt'altro che trascurabile, è l'uscita del titolo in contemporanea su tutti i maggiori territori del globo terracqueo. I giocatori giapponesi stavolta possono anche dimenticarsi di massacrare gli indifesi allenatori occidentali con la loro squadra di livello 100. L'impatto con la tanto attesa rivoluzione Poké è stato meno traumatico del previsto e anzi, l'attesa per la prossima coppia di giochi non è mai stata così alta da quando l'uomo inventò il Pokédex.

Manuele Paoletti

Warframe

CONCEPT Una guerra aliena tra due civiltà, Grineer e Tenno; questi ultimi, in possesso di esoscheletri chiamati Warframe ribaltano le sorti di una guerra che sembrava ormai persa.

Sguainate la spada e preparatevi ad affettare Grineer

Il mercato del free-to-play sta prendendo sempre più piede e anche Digital Extremes ha deciso di basare la sua ultima fatica su questo modello economico; abbiamo provato allora la closed beta di Warframe, un Third-Person-Shooter dai toni futuristici che vale la pena tenere sott'occhio. Warframe narra la storia di due società, Tenna e Grineer, in lotta per il dominio intergalattico. Il giocatore veste i panni di un Tenna, guerrieri ninja spaziali, dotati di esoscheletri corazzati chiamati Warframe; questi sono in grado di conferire ai Tenna particolari abilità, differenti per ogni tipo di classe. In Warframe, infatti, avremo modo, dopo un semplice e breve tutorial, di scegliere fra tre differenti specie di soldati: Excalibur, il più bilanciato e adatto ai principianti; Volt, dotato di poteri elettrici; Loki, insuperabile nelle azioni furtive e adatto ai giocatori più abili. Proseguendo nel gioco inoltre ci sarà data la possibilità di sbloccare ulteriori razze, sempre più potenti e dotate ognuna di una particolare abilità. Nella schermata principale verrà visualizzata una mappa intergalattica; selezionando un pianeta disponibile, daremo inizio alla missione, che potrà essere completata in single-player o in modalità cooperativa on-line insieme ad altri tre giocatori. Nello stato attuale della beta, le missioni sono spesso ripetitive e la monotonia dell'ambientazione non aiuta certo a rendere ogni partita unica. L'elemento che senza dubbio suscita maggiormente il nostro interesse è il gameplay di Warframe; il nostro guerriero avrà a disposizione due armi da fuoco, a corta e a lunga gittata, e una spada che si rivelerà fondamentale negli scontri ravvicinati.

Tralasciando per un momento l'uniformità degli ambienti di gioco, il titolo presenta una grafica molto curata, dove sia i Warframe sia gli scenari sono rifiniti nei minimi dettagli. Speso, infatti, abbiamo apprezzato gli scintilli sulle particolari armature dei nostri combattenti, e siamo rimasti piacevolmente colpiti dai led delle apparecchiature che arricchivano i livelli di gioco.

Warframe si presenta come un titolo molto particolare, con cui gli appassionati del genere futuristico potranno trovare pane per i loro denti. Al contrario l'aspetto singolare delle razze di gioco potrebbe far titubare i meno cari al tema. In conclusione crediamo che Warframe possa costituire un ottimo titolo nel panorama free-to-play, spiccando per grafica e gameplay; sosteniamo, dunque, che il gioco possa diventare, con le dovute migliorie, un'opera interessante, capace di tenere i giocatori più sfegatati incollati allo schermo per ore.

Non vediamo l'ora di vedere il prodotto finito e aspettiamo con interesse ulteriori sviluppi del gioco.

Luca Dellapiazza

Up: Il menù principale ci permette di iniziare una missione cliccando su di un pianeta.

Down: Non dovrebbe mancare molto alla versione finale del gioco.

Up: I combattimenti a corpo a corpo con la spada sono l'elemento caratterizzante del gioco.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: Canada
Developer: Digital Extremes
Publisher: Digital Extremes
Genere: Sparatutto in Terza Persona, Azione
Uscita: TBA
Giocatori: 1-4 Co-op online

Profilo Digital Extremes

Fondata nel 1993 da James Schmalz, Digital Extremes è una società canadese che, insieme con Epic Games, diede vita alla serie Unreal. Dopo anni di collaborazioni con Epic Games, la società sviluppò il proprio motore grafico, Evolution, utilizzato per la prima volta in Dark Sector. Attualmente Digital Extremes sta lavorando a Star Trek.

Storia Digital Extremes

Epic Pinball
1993 (PC)
Unreal
1998 (PC)
Unreal Championship
2002 (Xbox)
BioShock
2008 (PS3)
Dark Sector
2009 (Xbox 360, PS3)
The Darkness II
2012 (Xbox 360, PS3, PC)

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Nintendo 3DS
Origine: USA
Developer: Square Enix
Publisher: Square Enix
Genere: GdR
Uscita: 7 Febbraio 2013 (Giappone)
Giocatori: 1

Profilo Dragon Quest

La serie di Dragon Quest nasce in Giappone, nel lontano 1986, come esito del lavoro di Yuji Horii e del suo studio di sviluppo, Armor Project. La serie completa conta numerosi titoli, compresi spin-off e adattamenti in salsa anime o manga. Si tratta di un marchio che si è sempre mantenuto riconoscibile anche grazie all'impiego di elementi ricorrenti come i combattimenti basati sul sistema a turni, alcuni mostri particolari (vedi lo Slime) e un approccio testuale alla trama. In America la serie è stata commercializzata come Dragon Warrior.

Storia Dragon Quest

Dragon Quest
1986 (NES)

Dragon Quest II
1987 (NES, MSX)

Dragon Quest III
1989 (NES)

Dragon Quest IV: Chapters of the Chosen
1990 (Famicom, NES)

Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride
1992 (Super Famicom)

Dragon Quest VI: Realms of Revelations
1995 (Super Famicom)

Dragon Quest VII

CONCEPT ■ Il carattere di un GdR vecchio di 12 anni, ma con molti estimatori dalla sua, incontra la tecnologia 3D e touch del 3DS.

Dalla PSX con furore

Il nome Dragon Quest VII non dovrebbe suonare nuovo a molti fra voi, sostenitori del genere GdR. Questo perché il gioco di cui parliamo in questa pagina risale all'ormai lontano 2000, in dote al parco giochi di quella gloriosa console che fu la prima PlayStation. Square Enix ha deciso ora di recuperare il succitato GdR e riproporlo su 3DS. Il remake contempla una nuova veste grafica "aggiornata" e l'aggiunta di alcune feature pensate espressamente per la nuova versione. E poi, ovviamente, ciò che davvero fa la differenza è l'esperienza 3D.

La trama originale di Dragon Quest VII vedeva l'eroe e il suo gruppo di amici (originari dell'isola di Estard, unico continente ad esistere nel presente narrativo del mondo di gioco) scoprire un modo per tornare indietro nel tempo, a quando esistevano numerosi continenti; salvare ciascuna di queste terre dalle varie minacce che le avrebbero annientate, rendeva possibile la loro esistenza anche nel tempo presente. Square Enix ha confermato che, nella versione 3DS del gioco, sarà possibile visitare nuove aree da sbloccare attraverso l'impiego di oggetti chiamati "litografie" (delle vere e proprie lastre di pietra incise). Non solo: sarà possibile in effetti esplorare un mondo del tutto nuovo che nella versione originale dell'avventura non c'era, dall'esaustivo nome di "Il mondo che non esisteva". Per accedere a questo nuovo mondo, sarà necessario trovare le litografie attraverso la ricerca sulla mappa e poi cercare di farle coincidere. Le lastre, infatti, sono concepite come i pezzi di un puzzle, tanto che, una volta raccolti i pezzi che vanno uniti fra loro, ricomponendoli si verrà immediatamente teletrasportati alla nuova area. Insieme a nuove zone da esplorare, compariranno anche nuovi personaggi e l'opzione di accedere alla mappa attraverso i comandi touch. Un'altra novità è costituita dalla possibilità per l'utente di scegliere se affrontare in battaglia i mostri oppure evitarli, diversamente dal titolo originale che coinvolgeva i personaggi in battaglie casuali. Per fare ciò, la resa delle mappe è stata modificata, rendendo i mostri visibili per il giocatore che può a valutarne tipo e categoria colpo d'occhio e decidere di affrontarli oppure evitarli. La grafica stessa ha subito un restyling e sfoggia ora il suo bel 3D. Mentre Dragon Quest VII si prepara per la sua seconda uscita in Giappone, attendiamo da Square Enix notizie su una possibile localizzazione nostrana, non ancora confermata.

■ Down: Potrete decidere se combattere contro i nemici sulla mappa o se evitarli.

Sonia Sufflico

Diggs Nightcrawler

CONCEPT ■ Un detective, una città fatta di carta, una scena del crimine battuta dalla pioggia. Wonderbook si fa maturo con un noir degno del cinema degli anni '50.

Il racconto interattivo si fa giallo

Realtà aumentata o letteratura interattiva, una cosa è certa: Sony con Wonderbook ha deciso di conquistare il mondo della narrazione interattiva. Tra le "meraviglie" in arrivo per la periferica PS3, la più attesa è Diggs Nightcrawler, avventura ambientata nella minuscola Library City, che vede come protagonista una tarma-detective intenta a indagare sulla morte dell'amico Humpty Dumpty. Atmosfera noir, trama da racconto giallo e attenzione per i dialoghi promettono un titolo estremamente interessante anche per un pubblico adulto. Ed è per questo che noi di GR abbiamo deciso di "sfogliarlo" per voi.

Tutto ha inizio in una cittadina di carta, all'esterno di un Nightclub, davanti a una scena del crimine battuta dalla pioggia. Il detective Diggs, accusato della morte del suo amico, deve stanare il vero assassino. Come nei migliori romanzi gialli, egli ci interpella direttamente dalle pagine del libro, e siamo noi giocatori, cercando di carpire più informazioni possibili e di osservare attentamente l'ambiente, a ricostruire i pezzi del puzzle. Diggs Nightcrawler sprona il giocatore ad entrare nella storia, letteralmente, girando e rigirando il proprio Wonderbook alla ricerca di qualche dettaglio prezioso e di informazioni nascoste. L'intero gameplay è dato infatti dall'interazione fisica con il libro, che permette di esplorare l'ambiente di gioco e interagire con i vari elementi a schermo, grazie anche all'utilizzo del PlayStation Eye e del Move.

Lo scopriremo immediatamente, quando all'interno del nightclub dovremmo aiutare il detective ad uscire dal locale sano e salvo: inclinando il libro, scuotendone le pagine e socchiudendole, permetteremo a Diggs di "dribblare" gli ostacoli durante la fuga, di liberarsi dalla presa dei tre poliziotti. Durante le sequenze stealth potremo interagire anche tramite il microfono dell'eye toy, chiamando l'"investigatarma" (questo il probabile nome del titolo in Italia) per dargli il via libera o per metterla in guardia e toccando direttamente gli oggetti sulla scena del crimine potremo interagire con essi, analizzarli e scoprirne ogni particolare. Realizzando una storia raffinata, appositamente plasmata su Wonderbook, il team di Moonbot Studios, sembra aver intrapreso la giusta direzione, e, complice l'atmosfera elegante della colonna sonora blues, non possiamo che chiudere soddisfatti l'introduzione di questo capitolo, curiosi di arrivare al "the end".

Micaela Romanini

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
PCOrigine: USA
Developer: Moonbot Studios, SCE London Studios
Publisher: Sony
Genere: Avventura
Uscita: 2013
Giocatori: TBA

Profilo Moonbot Studios

Moonbot Studios è un famoso studio d'animazione fondato dai registi William Joyce, Brandon Oldenburg e Lampton Enochsche. Interessata da sempre al settore dei digital media e della narrazione interattiva, nel 2012 la casa d'animazione statunitense ha realizzato The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore, vincendo agli Academic Award 2012 l'Oscar per il Miglior Cortometraggio Animato. Dal corto d'animazione al racconto interattivo il passo è breve, e dal 2012 Moonbot lavora alla creazione di opere interattive vere e proprie, avvicinandosi alla filosofia Sony del Wonderbook.

Storia Wonderbook

Book of Spells
2012 (PS 3)

Walking With Dinosaurs
2013 (PS 3)

■ Down: Costruendo una città fatta di carta, che nasce sullo scaffale di una libreria, Diggs Nightcrawler declina in maniera perfetta l'immaginario del romanzo giallo e del cinema noir anni '50, facendo proprio il concetto di libro come entità interattiva, che prende forma attraverso l'azione del giocatore.

Down: La follia distorta di certi ambienti, e le improbabili proporzioni tra giocatori e boss, ricordano Devil May Cry.

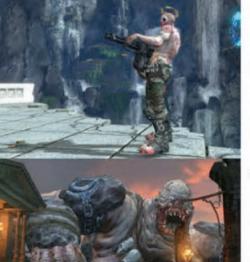
God Mode

CONCEPT Uno sparatutto Olimpico in salsa carnevalesca che si fa beffe di tutto e tutti. Un titolo particolare da tenere sott'occhio.

Lezione di storia greca

Down: Corona d'alloro e maschera da pagliaccio sfatto: un vero esempio di fusion. Certo però, perché è così serio?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, PC
Origine: Giappone
Developer: Old School Games
Publisher: Atlus
Genere: Azione
Uscita: 2013
Giocatori: 4

Profilo Atlus

Atlus produce, sviluppa e pubblica giochi dai tempi del Dreamcast, producendo giochi per tutte le principali piattaforme e con una storia variegata e segnata da alti e bassi. In qualità di developer ha stupito tutti con il contorto Catherine e foraggia i fan di Trauma Center con periodiche riproposizioni.

Storia ATLUS

Persona 4: The Golden
2012 (PSVita)

Catherine
2011 (Multi)

Persona 3 Portable
2009 (PSP)

Shin Megami Tensei
1995 (Sega Saturn)

L'antichità classica, con i suoi miti, i suoi Dei dai poteri sconfinati, i mostri terribili e le lotte intestine per il potere continua a esercitare un fascino indiscusso su tutti i media. Dai tentativi zoppicanti di ricreare un epos di capelli biondi e corpi scolpiti, passando per serie tv in cui sembra che Roma sia stata la culla del movimento hippy del Make Love No War fino alle pelate cattive che imperversano su una o l'altra console, non c'è schermo in cui non si finisca per adocchiare un gonnellino svolazzante e una colonna in stile ionico. Atlus deve aver pensato quindi che sarebbe stato divertente prendere l'idea di una divinità greca bandita dall'Olimpo (perché si sa gli Dei dell'Olimpo hanno un caratteraccio e si infastidiscono facilmente), dargli una progenie e scatenare, o meglio minacciare di scatenare, un Ade in terra contro suddetta progenie. Tasso di novità della storyline al momento? Un numero compreso tra zero e uno. Provo a dare un'occhiata al tipo di gioco che Old School Games, una costola di Saber Interactive, sta impastando per Atlus. God Mode sarà uno sparatutto in terza persona con possibilità di gioco single player e co-op a 4 sia offline sia online in un ambiente dinamico e pensato "a orde" discontinue e imprevedibili. Per rendere la situazione un po' più complessa e variegata, alla base di sparatutto sono stati aggiunti i canditi dei Giochi di Ruolo con protagonisti personalizzabili, soldi da raccogliere per fare poi shopping mitico e punti esperienza per crescere e diventare sempre più devastanti. La ciliegina sulla torta sarà costituita da una speciale abilità attivata al raggiungimento di una data quantità di Rage da ottenere, esatto, uccidendo. Tasso di novità delle dinamiche di base di gioco? Lo stesso numero compreso tra zero e uno. La domanda quindi diventa: vale la pena occupare spazio sull'Xbox Live Arcade e sul PSN per questo gioco? La risposta è: sì. God Mode non brilla per novità nelle dinamiche o nelle premesse ma sono l'aspetto visivo e l'assoluta e totale sensazione di presa in giro che mi fanno prendere un bel pennarello e segnarmi questo gioco tra i miei futuri download. La personalizzazione dei personaggi, che sembra banale, diventa esilarante in stile Borderlands e le armi non risentono minimamente dell'ambiente di gioco: è uno sparatutto quindi avrete a disposizioni armi da fuoco anche se intorno a voi si innalzano obelischi e colonnati. Tasso di nonsense del gioco? Fuori scala. Prendere il gameplay più abusato del momento e farne qualcosa di comunque divertente non è semplice ed è sempre bene aspettare di toccare con mano ma per ora la promessa di God Mode non è da buttar via.

Valeria Poropat

■ Left: Gran parte dell'ispirazione del team, oltre che data dall'Universo DC nel quale vivono i supereroi, sembra derivare da opere come Baldur's Gate, Gauntlet e Diablo, secondo Scott, la genesi del genere action-RPG.

Young Justice: Legacy

CONCEPT ■ Giovani supereroi crescono. Basato sulla serie animata trasmessa da Cartoon Network, Young Justice: Legacy metterà i supereroi in erba tratti dall'universo DC (quali Nigthwing o Batgirl) in un action RPG à la Gauntlet.

One will rise. One will fall. One will die

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS3, Nintendo Wii, Nintendo DS, Nintendo 3DS, PC
Origine: USA
Developer: Little Orbit
Publisher: Little Orbit
Genere: Action RPG
Uscita: 2013
Giocatori: 1-TBA

Profilo Little Orbit

Little Orbit è uno sviluppatore e publisher americano nato nel 2010. Focalizzato nel licensing e nella creazione di produzioni blockbuster per il settore dell'intrattenimento, lo studio mostra da sempre una particolare attenzione nella creazione di contenuti coinvolgenti per tutte le piattaforme di gioco, collaborando con i creatori originari dei propri titoli e facendo propria la filosofia della narrazione transmediale.

Storia Little Orbit

Sherlock Holmes. Mysteries
2012 (iPhone, iPad, iPod touch)

Monster High
2012 (Wii, Nintendo DS, Nintendo 3DS)

Mistborn: Birtright
2013 (Xbox 360, PS3, PC)

Lo sappiamo bene, spesso i reboot, soprattutto quando presi dal mondo dei supereroi, rischiano di deludere anche i fan più accaniti. Se si tratta di Young Justice poi, celebre serie animata che racconta le imprese dei giovani eroi dai poteri soprannaturali del Team League, le paure aumentano esponenzialmente. Dalle parole di Matthew Scott del team Little Orbit però, "Young Justice rivive in Young Justice: Legacy". Per la scrittura della trama lo sviluppatore americano si è avvalso infatti della collaborazione degli autori della Spy fiction, Greg Weisman e Brandon Vietti, come del contributo dei doppiatori della serie. A favore del team di sviluppo va inoltre la decisione di Cartoon Network di non trasmettere ancora la terza stagione della serie animata. Con le parole dello stesso Scott, "Questo permetterà allo studio di poter sviluppare autonomamente molti temi, ponendo le basi per la creazione di un sequel. Quando abbiamo iniziato a parlare con Greg e Brandon siamo stati tempestati di idee. Avevano un grande blocco previsto tra le due stagioni, e ci siamo sentiti come se questa fosse la possibilità di realizzare un gioco su licenza nel miglior modo, costruendo una storia coerente e inesplorata".
Il titolo racconta quindi gli eventi accaduti tra la prima e la seconda serie del celebre film animato di Cartoon Network (in particolare, la storia inizia dopo cinque anni dalla conclusione della prima stagione), mostrando avvenimenti prima inesplorati: la famosa archeologa Helena Sandsmark viene rapita, spingendo i paladini della giustizia a mettersi sulle tracce dei malviventi. Quando i giovani eroi scopriranno che dietro al rapimento della dottoressa si nascondono i poteri provenienti da una antica statua, dovranno (o dovremo) lottare contro il tempo per salvare l'umanità. Per dodici supereroi ci saranno quindi dodici villain, i più potenti e malvagi che la Terra abbia mai conosciuto. Il gioco consentirà infatti ai giocatori di controllare dodici supereroi, tra i quali Nightwing, Superboy, Miss Martian, Aqualad, Kid Flash, Artemis, Robin, Batgirl e Rocket.
Tutti i personaggi possono acquisire nuove skill e competenze, ma rimarranno sempre fedeli alla propria natura e alle proprie caratteristiche peculiari.
Prevista per Febbraio 2013, l'uscita del titolo sembra essere rimandata a questa primavera: Matthew Scott di Little Orbit ha affermato infatti che lo studio si trova tra la fase Beta e quella GMC. La battaglia dei nostri eroi per salvare la Terra sta per iniziare!

Micaela Romanini

■ Right: Tra conoscenze vecchie e nuove, i fan dell'universo DC avranno di che essere felici.

Down: Nonostante lo stile "LEGO" i personaggi restano perfettamente riconoscibili, nonché ricchi di carisma.

LEGO Marvel Super Heroes

CONCEPT LEGO Marvel Super Heros è il primo franchise del brand a offrire un gameplay basato sui popolari personaggi della "Casa delle Idee".

INFORMAZIONI

Dettagli

Formati: Multipiattaforma
Origine: Europa
Publisher: TT Games
Developer: Warner Bros. Interactive Entertainment
Genere: Platform, Adventure
Uscita: Quarto Trimestre 2013
Giocatori: TBA

Profilo TT Games

Dopo una carriera lunga ma non propriamente sfavillante, TT Games ritorna in auge nel lontano 2005 con un'idea potenzialmente tanto vincente quanto improbabile: unire il brand di una delle più popolari serie cinematografiche (Star Wars) a quella dei mattoncini LEGO, per ottenerne un connubio videoludico in salsa platform che potesse avvinghiare tanto i giovanissimi quanto i nostalgici della serie cinematografica: è un successo.

Storia TT Games

Lego Star Wars: Il Videogioco **2005 (Multi)**

Lego Indiana Jones: Le Avventure Originali **2008 (Multi)**

Lego Batman: Il Videogioco **2008 (Multi)**

Lego Harry Potter: Anni 1-4 **2010 (Multi)**

Lego Pirati dei caraibi: Il Videogioco **2011 (Multi)**

Lego Il Signore degli Anelli: Il Videogioco **2012 (Multi)**

Mattoncini: UNITI!

Cavalcando l'onda lunga del successo del film The Avengers, e approfittando dell'uscita di appositi playset a tema, TT prova a portare sulle nostre console una nuova e "blocchettosa" versione di alcuni dei più popolari supereroi d'America. Dopo aver fatto ricredere più o meno tutti sulla bontà che può scaturire dal binomio tra cinema e mattoncini LEGO, questo talentuosissimo sviluppatore ha infine deciso di tentare la sorte con quella che è la nuova moda dei supereroi americani, definitivamente consacrati al cinema lo scorso anno grazie al film "The Avengers" e ormai sdoganati anche agli occhi dei meno avvezzi al fumetto oltreoceano. Il risultato è potenzialmente vincente: utilizzare i volti più noti (come Capitan America, Thor e Iron Man) per mettere in piedi un mondo vivissimo e colorato, popolato da una mezza infinità di protagonisti. LEGO Marvel Super Heroes permetterà infatti di indossare i panni di oltre 100 personaggi dell'universo Marvel tra cui Spider-Man, Wolverine, Deadpool e nientemeno che Galactus! Come sempre, ogni personaggio godrà di abilità specifiche ed uniche che gli permetteranno di fruire di particolari tipologie di azioni o, più semplicemente, di attacchi devastanti. Scegliete Spider-Man, ad esempio, e questi grazie al suo "senso di ragno" potrà percepire la presenza di oggetti o luoghi altrimenti inaccessibili, o scatenate la furia di Hulk, per annichilire tanto i nemici quanto i diversi ambienti distruttibili. La fedeltà ai personaggi è, in tal senso, alle stelle, il che (dato il canovaccio cui si attinge) segna ancor più che in passato una netta differenza negli approcci di gameplay. Vero è che già con il titolo in salsa DC TT Games aveva tentato un approccio simile, tuttavia il lavoro è qui più rifinito ed anche i personaggi sembrano godere realmente di una propria caratterizzazione che non li categorizza semplicemente all'interno di una sfera di azioni possibili (personaggi di attacco, di difesa, volanti, ecc...) ma li rende concretamente unici. Anche la trama farà fede ai plot tipici delle serie Marvel grazie ad una chiamata alle armi di tutti gli eroi dell'universo Marvel che, capitanati da Nick Fury, dovranno far fronte alla minaccia della terra da parte di Loki e Galctus, il divoratore di mondi, il tutto ovviamente senza dimenticare lo stile colorato e canzonatorio che ha fatto la fortuna della serie. TT Games ci ha inoltre promesso di tenere fede alle più celebri ambientazioni Marvel, con tanti luoghi celebri da visitare (come ad esempio la Stark Tower) e un mondo immenso da esplorare con, in più, diversi segreti e collezionabili da scoprire nel tipico stile offerto dai titoli su licenza LEGO.

Raffaele Giasi

Up: Ogni eroe potrà contare su alcune caratteristiche uniche, proprio come nei fumetti Marvel.

Recensioni

MENTALITÀ ALVEARE

C'è una differenza sostanziale tra quello che avviene all'uscita di un film o di un videogioco, a livello di critica. Quando si parla di un film, si avrà spesso una serie di opinioni, più o meno polarizzate a seconda dei casi, ma non susciterà particolarmente scandalo una voce fuori dal coro, non importa quanto questa si allontani dal pensiero comune. Quando si parla di un videogioco, al contrario si assisterà alla formazione di una visione collettiva, che spesso assume più i contorni del passaparola che dello scrupoloso discernimento individuale. Un giudizio diverso da quello che va per la maggiore, quindi, risulta essere sempre più raro da trovare, in mezzo a quella difficoltosa impresa che è la disamina di un oggetto come il videogioco. Ma, soprattutto, la cosa che lascia più sbalorditi è come si parta dall'assunto che esiste una posizione giusta e una sbagliata, un atteggiamento che è di per sé la morte di ogni pensiero critico e valutazione estetica. Il parere espresso da Game Republic su Aliens: Colonial Marines ha già fatto discutere e infuocato gli animi in Rete, e ora assume forma fisica, quasi alla maniera di un manifesto. C'è un vantaggio della carta rispetto a Internet, dove anche il numero di commenti più corposo tende a scivolare nell'oblio. Ed è il fatto che quello che viene scritto rimane, andando a comporre un altro tassello del nostro modo di fare critica dei videogiochi. Sfogliate un qualsiasi numero precedente, andate a rileggere le recensioni, cercate le argomentazioni dietro quei voti in calce e capirete che il giudizio su Aliens: Colonial Marines è figlio di un modo di pensare che non si ferma alla texture sbavata o al calo di frame rate. È qualcosa che abbiamo cercato e cercheremo di fare di tutti i mesi. Qualcosa che rivendichiamo. Non nella pretesa di essere nel giusto, per carità. Ma quantomeno con il desiderio di introdurre qualcosa di nuovo, che non riduca il videogioco a un prodotto informatico, da dissezionare chirurgicamente su un freddo lettino operatorio.

Guglielmo De Gregori

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

WINNING ELEVEN

	MARCO	FRANCESCA	GUGLIELMO	GIANPAOLO	LORENZO	ANDREA	LEON	MARU	VALERIO	MICHELE	MANUELE
DEAD SPACE 3	8	8	9	8	9	8	9			9	
ALIENS: COLONIAL MARINES		9	8	6			7	5	8	7	7
METAL GEAR RISING: REVENGEANCE	8	9		8			8		9	8	8
THE CAVE			7	7	8	8	7	7	8	8	8
STRIKE SUIT ZERO					6	7	6			7	7
HAWKEN			8				7		8	6	8
AKANEIRO: DEMON HUNTERS	8					8	7	6	7		7
PERSONA 4: GOLDEN					8	9	7			7	9
SCRIBBLENAUTS UNLIMITED		8			8	8	6				7
HITMAN HD TRILOGY	7	7	8	7		7		4	6	7	
ACE COMBAT: ASSAULT HORIZON E.E.	8		5		8		8		7	8	

ISAAC INCONTRA CARPENTER. ED È SUBITO KOLOSSAL

Dead Space 3

Per chi ama il fanta-horror, Dead Space è come un invito gratuito per una notte bollente a tre con Angelina Jolie e Sigourney Weaver. Insomma, dire di no risulta alquanto complicato. Di sicuro, poco educato. E poi qui ci sono proprio tutte: more (l'atmosfera), bionde (il sonoro) e rosse (l'ambientazione). Quando si dice non farsi mancare proprio nulla, insomma. Claustrofobici tunnel dalle mura metallizzate: check. Audio orchestrale e sottile come un fil di filigrana, che ti attraversa da un timpano all'altro: check. Istanti da "elettrocardiogramma che alza il pollice in su" e sedere che si stacca dalla sedia come in una sala a gravità zero: check. Insomma, chi come il sottoscritto non potrebbe mai stancarsi di rivivere i capitoli della saga di Alien, non può che essersi infatuato dell'epopea firmata Visceral Game fin dal suo debutto. Con un secondo capitolo più votato all'azione e meno all'esplorazione, che abbandonava il backtracking genetico dei survival horror per lanciarsi in una corsa hollywoodiana dove "nessuno può sentirti urlare", sono nati i primi timori e qualcuno ha cominciato a strapparsi i capelli (e non nel senso buono). Ma nonostante il feeling spudoratamente action anche la seconda disavventura del buon Isaac Clarke sfoggiava momenti di puro terrore, oliando per bene gli ingranaggi della paura quando serviva: come in un castello di sabbia, alcune cose crollavano, altre prendevano una forma propria e sorprendentemente ammaliante, modellate da un vento nuovo e mai privo di carattere. Il tentativo di allargare l'utenza grazie a una maggior enfasi sui combattimenti e un'atmosfera meno angosciante e destabilizzante per i sogni dei più sensibili era comunque palese, sebbene l'amore per perle cinematografiche come Aliens e Punto di non ritorno trasudava comunque da ogni "fottuta parete". Che

DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360, PC
ORIGINE: USA
DEVELOPER: VISCERAL GAMES
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

MEGLIO DI

DEAD SPACE 2

PEGGIO DI

DEAD SPACE

FAQs

SURVIVAL HORROR O ACTION GAME?
Entrambe le cose. Dead Space 3 unisce (quasi) alla perfezione quanto di buono c'è nel primo e nel secondo capitolo della serie.

LA TRAMA È AI LIVELLI DEI PRECEDENTI EPISODI?
Assolutamente sì. Come nei vecchi capitoli, l'elemento narrativo rimane una delle cose migliori dell'intera esperienza.

E LA CO-OP?
Per chi ha amato il primo capitolo così com'era, la campagna in co-op potrebbe essere un'aggiunta trascurabile. Di certo non rovina l'esperienza di gioco, essendo del tutto opzionale. In ogni caso, vale la pena provare: a molti piacerà.

Down: Il sistema di crafting è una novità assolutamente gradita. Dopotutto Isaac è un ingegnere, è normale che faccia certe cose.

"LA STRUTTURA DA 'FALSO OPEN WORLD' FINISCE CON IL PLASMARSI ALLA PERFEZIONE CON LA NUOVA INDOLE SFOGGIATA DA VISCERAL IN ONORE DEL BUON CARPENTER"

Up: L'atmosfera che tutti speravamo di respirare c'è tutta, per fortuna!

arrivasse il turno di lasciare spazio alle contaminazioni dell'inossidabile remake del 1982 "La Cosa", firmata da un ispiratissimo John Carpenter, era quindi solo questione di tempo. Magari qualcuno tra voi intento a leggere queste righe a questo punto potrebbe anche obiettare "E Lost Planet dove lo mettiamo?". E a ragione. Ma sarò sincero: ritroverete molto più John W.Campbell che Akrid in Dead Space 3. Per fortuna. Sfortunatamente, però, le prime battute del lavoro dei ragazzi di Visceral Games sono distanti dal primo capitolo della Trilogia dell'Apocalisse quanto Plutone dalla nostra madreterra... in termini di anni luce, eh. E già, perché il brusco risveglio non sarà solo quello di un trasandato e alcolizzato Isaac (Max anymore?). Per chi ha vissuto l'ansia di ritrovarsi tra le mani un gioco assolutamente non in linea con quanto consacrato dai suoi illustri predecessori, è la materializzazione di un incubo partorito dalla viscere dell'inferno: ci ritroveremo infatti circondati da soldati ed elicotteri in un'enorme metropoli dalle tinte cyberpunk, in corsa come un giovane Harrison Ford ne "Il Fuggitivo", imprecando per il nonsense del tutto e acquietandoci unicamente quando verremo sedotti da un motore grafico imponente e granitico come pochi in questa generazione. La sensazione è quella di giocare Uncharted con i controlli di Dead Space... e non è affatto piacevole. Perché non funziona per nulla, tanto per dirne una. Ma mantenete pure saldi i vostri capelli sulla testa: tale sezione non durerà più dell'estrazione di un dente cariato e, finita l'anestesia, potrete tornare a masticare necromorfi. Una volta fuggiti dalle grinfie di una Unitology più accanita di un esercito di Helghast, infatti, ci lanceremo nello spazio profondo dando il via a un Dead Space all'ennesima potenza, che tenta l'inversione a "U" verso le atmosfere stridule, taglienti e metalliche dell'Ishimura. L'impatto è gradevole quanto il ghiaccio sul collo sotto il sole cocente dell'Africa in pieno agosto e il sospiro di sollievo è garantito come il canone Rai. Le luci verdastre proiettate direttamente dal casco della tuta di Isaac illumineranno rugginosi e umidi ambienti fatiscenti, dove il nostro respiro danza il valzer con i cupi e gravi rimbombi che riecheggiano in lungo e in largo per i claustrofobici corridoi di una flotta spaziale in orbita attorno a Tau Volantis. Sì, il pianeta che fa tanto "La Cosa" (o Lost Planet, se proprio preferite) che voi tutti avrete ammirato fin dai trailer dello scorso E3. Il cuore si ferma e un sorriso non potrà che dipingervi il volto come una novella Gioconda: la vera paura, quella di un epic fail (diciamocelo, su) è archiviata... e quello che magari era ancora più difficile di preventivare è proprio quanto Dead Space 3 sia in grado di sorprenderci e appagarci, regalandoci soddisfazioni ben al di sopra delle aspettative. Il nucleo centrale dello script (sul quale eviteremo spietatissimi spoiler) non è certo opera di Lovercraft, eppure lo sviluppo della storia e delle relazioni tra i personaggi rivela più di un interessante spunto surclassando, sotto certi aspetti, anche i buoni risultati del capostipite stesso. L'azione è ben bilanciata ma sempre somministrata in dosi massicce (anche se il secondo episodio rimane quello più frenetico della trilogia), mentre l'aggiunta coraggiosa di un sistema di crafting per creare armi collezionando oggetti per la strada, modificandone ogni parte e potenziando le loro capacità, si rivela da subito vincente e piuttosto semplice da assimilare. Il temutissimo (e a ragione) sistema di copertura non avrà ragione d'esistere se non nelle sequenze con nemici umani, per fortuna sporadiche e limitate. La presenza di più di un vascello fantasma alla deriva nell'universo di Dead Space, inoltre, si sposa come acqua per il cioccolato con l'innovativa presenza di vere

"UNA VOLTA FUGGITI DALLE GRINFIE DI UNA UNITOLOGY PIÙ ACCANITA DI UN ESERCITO DI HELGHAST, INFATTI, CI LANCEREMO NELLO SPAZIO PROFONDO DANDO IL VIA A UN DEAD SPACE ALL'ENNESIMA POTENZA"

e proprie missioni secondarie, da finire tutte d'un fiato e con le quali avremo accesso a oggetti e armi altrimenti preclusi (che non fanno mai male). E niente pomodori verdi e fritti alla fermata del treno, per Isaac (purtroppo). Le "soste" saranno infatti quasi del tutto assenti, come già accadeva in Dead Space 2, sebbene potremo tirare il fiato (è proprio il caso di dirlo) durante le sezioni a gravità zero o mentre pilotiamo navette d'emergenza tra un campo di mine esplosive e l'altro. Ma la presenza di un backtracking più corposo che nel diretto predecessore riesce comunque a donare la giusta enfasi alla densa atmosfera che si espande come nebbia di prima mattina per tutta la durata del gioco. Perché sì, diciamocelo, rimanere circoscritti in un'area da sbloccare pian piano e nella quale ci si sente prigionieri e in catene, era parte integrante dell'ossatura del gameplay stesso delle avventure survival horror, come Alone in the Dark o il più recente Resident Evil (1996)... struttura attentamente riprodotta da Visceral Games con l'Ishimura stessa, a ben pensarci. Inoltre, la piccola squadra che tenta di sopravvivere tra screzi personali e gelosie mal sepolte e una dannata, schifosa bestia bavosa che gli dà la caccia, è un motore che ha finito il suo rodaggio già nel '79 con Ridley Scott e che qui spinge i suoi "giri al minuto" come non accadeva dai tempi di Extraction (probabilmente il migliore della saga per quanto riguarda lo script). Peccato che il ruolo di John Carver, il marine terrestre che ha debuttato fin dal primo titolo, rimanga tristemente legato a doppio filo alla modalità cooperativa: un'opzione che per i puristi del caso è come orrore e raccapriccio insieme con contorno di amarezza, e che si dissolve (per loro fortuna) nell'aria una volta optato per il single-player. John non vi seguirà come una palestrata Sheva di Resident Evil 5 in ogni dove, ma apparirà dal cilindro magico a ogni cut-scene, andandosene a zonzo con gli altri personaggi comprimari. Tra questi, a spiccare sono Ellie e Robert (il superiore della squadra di John), che caleranno entrambi sul tavolo delle "carte" davvero niente male, soprattutto durante le sequenze avanzate. Già, le sequenze avanzate. No, non temete, perché anche una volta atterrati (col botto, inutile dirlo) su Tau Volantis, l'ottima sinfonia messa su disco da almeno cinque ore di gioco a questa parte, non finirà con lo stonare. Tutt'altro: la necessità di mantenere alta la nostra temperatura corporea mentre una tormenta di neve dagli evidenti rimandi unchartediani offuscherà la nostra vista, sfocerà in sbocchi di gamplay ben più fantasiosi che quelli già visti su E.D.N.III. E anche la struttura "falso open world" finisce con il plasmarsi

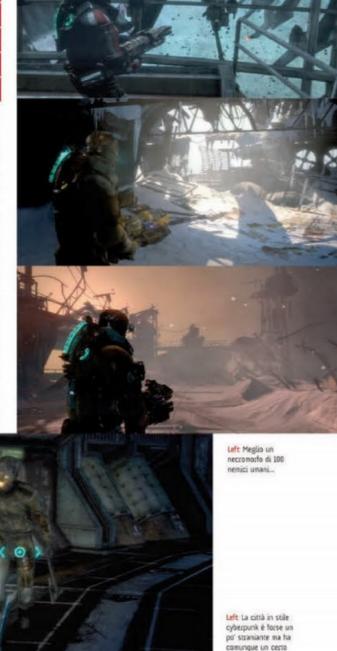
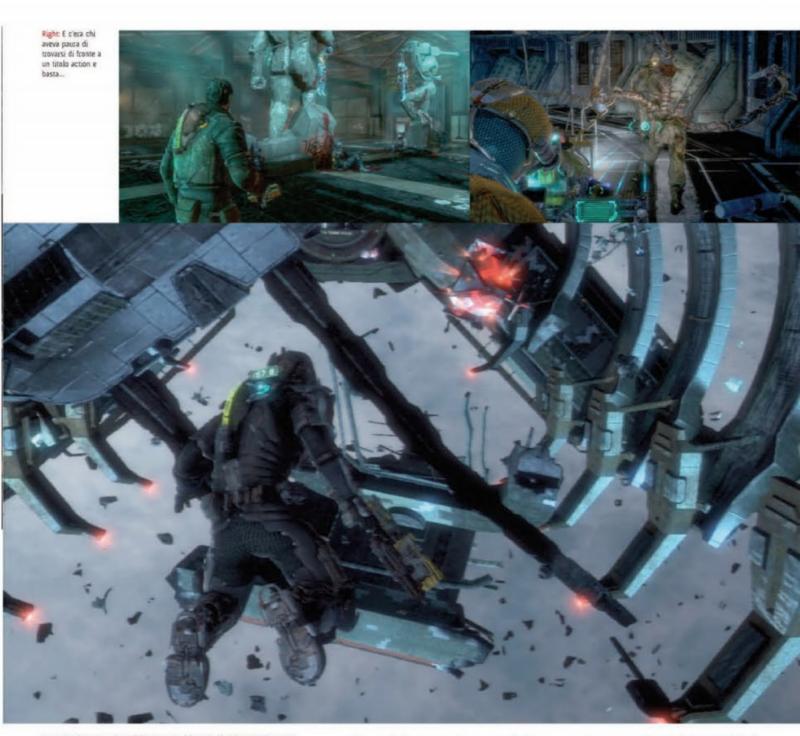
IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

DESTROY ALL HUMANS: SE C'È QUALCOSA CHE PROPRIO NON CONVINCE IN QUESTO DEAD SPACE 3 È LA PRESENZA DI NEMICI UMANI CHE, OLTRE A RISULTARE FUORI LUOGO, SONO MALE INTEGRATI NEL GAMEPLAY.

Left: Meglio un necromorfo di 100 nemici umani...

Left: La città in stile cyberpunk è forse un po' straniante ma ha comunque un certo fascino...

Right: E c'era chi aveva paura di trovarsi di fronte a un titolo action e basta...

Down: Tecnicamente, siamo di fronte a uno dei punti più alti toccati da questa generazione.

RISORSE ILLIMITATE

Neanche il tempo di arrivare sugli scaffali dei negozi che già la notizia di un clamoroso bug incluso nel codice del gioco aveva fatto il giro del mondo. Grazie a questo errore di programmazione è possibile, attorno alla fine dell'ottavo capitolo, moltiplicare a dismisura le proprie risorse senza cacciare un soldo. Mentre tutti pensavano già a una patch che correggesse tale difetto di fabbrica, il PR di EA Jino Talens si è affrettato a dare al bug una clamorosa ufficialità: si tratterebbe infatti di un elemento voluto, inserito dagli sviluppatori per premiare i giocatori col maggiore spirito d'esplorazione... Sarà vero?

alla perfezione con la nuova indole sfoggiata da Visceral in onore del buon Carpenter (chissà in quanti tra voi avranno poi giocato La cosa, quel vecchio classico per PS2 partorito da Computer Artwork), in fondo. Che poi con Dead Space 3 anche chi preferirebbe giocare a tutt'altro (COD?) possa passare dei bei quarti d'ora grazie alla co-op online, a chi gioca Resident Evil 2 sul suo cellulare quanto potrà importare? Di sicuro, non è un'aggiunta che ha stravolto uno dei più viscerali incubi su dati digitali che ancora riescono a far sussultare il nostro cuore, avviare i pistoni giusti delle paure più recondite, e ricordarci tutto il piacere di giocare soli, al buio, illuminati da uno schermo intermittente. Come se quell'estate del 1996 in cui Capcom pubblicò il papà della sua saga horror più famosa di sempre non fosse davvero mai passata. Serve davvero aggiungere altro?

Valerio "Revolver" Pastore

VOTO 9/10
NIENTE PAURA: FA PAURA

VENGONO FUORI DALLE FOTTUTE PARETI. GLI XENOMORFI? NO, LE PESSIME RECENSIONI

Aliens: Colonial Marines

Scrivere questa recensione, per uno come me, è un dono del cielo. Alien è il film che ha segnato la mia vita e il suo sequel è il mio film preferito di tutti i tempi. Ciò fa di me un pericoloso fanatico, ne convengo. Ma un pericoloso fanatico con due fondamentali caratteristiche extra: il mio istinto di critico, che non si fa certo oscurare dalla passione per una serie, e il mio odio viscerale per ogni prodotto legato ad Aliens indegno di portare quel nome, come ad esempio Alien 3 e Alien: La Clonazione.

Aliens: Colonial Marines, che Gearbox ha portato sugli scaffali per conto di SEGA, è un'opera difficile da analizzare e valutare. Così tanto da indurre in errore la gran parte della critica videoludica, fin troppo schiava di vecchi modi di giudicare e degli aggregatori di voti come Metacritic. Game Republic non teme di uscire fuori dal coro, anzi: ne è orgogliosa, ed è per questo che siamo qui a compiere un atto di sacrosanta giustizia verso un titolo assolutamente meritevole di encomio.

A scanso di equivoci, diciamolo subito: graficamente, non siamo di fronte allo stato dell'arte dell'industria. E chissenefrega, gente. Il gioco, come vi dimostreremo, c'è, sotto tutti i punti di vista, e anche graficamente, disgiungendo la valutazione tecnica da quella artistica, perveniamo a una valutazione certamente lusinghiera. Aliens: Colonial Marines è il sogno di ogni appassionato del film di James Cameron. Tutte le ambientazioni sono state accuratamente riprodotte, i cromatismi sono perfetti, l'attenzione al dettaglio è massima. Dopo cinque minuti, non farete più caso al livello tecnologico non eccelso (specie su console), concentrandovi sulla spettacolare art direction del titolo SEGA, che è comunque gradevolissimo da vedere, a meno che non siate quei sedicenti hardcore gamer che guardano le texture come le grazie di un'attrice in un film porno.

Ma questo è solo l'inizio, perché Aliens: Colonial Marines sa catturarvi come pochi altri FPS degli ultimi anni. Innanzitutto il setting è esplosivo, perché parliamo di Aliens, autentico masterpiece della science fiction globale. Tutto riprodotto in modo eccelso, tanto che la Fox ha dato l'onore a

DETTAGLI

FORMATO: PS3, Xbox 360, PC, Wii U
ORIGINE: USA
PUBLISHER: SEGA
DEVELOPER: GEARBOX SOFTWARE
GIOCATORI: SÌ (ONLINE)

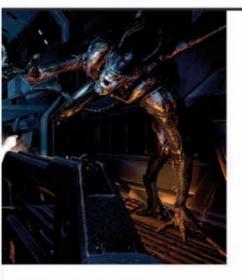
Right: Aliens: Colonial Marines riesce a regalare diversi moment di sano terrore...

Right: ALa cura per le ambientazioni è fenomenale... I riferimenti e I rimandi ai luoghi del film si sprecano...

FAQs

GRAFICAMENTE È COSÌ BRUTTO?
Dipende da cosa si intenda. Se guardiamo al mero aspetto tecnico, allora siamo di fronte a un titolo che stentiamo a definire di ultima generazione. Ma se guardiamo alla direzione artistica, allora siamo su livelli altissimi.

QUANTO DURA?
Sulla decina di ore, se parliamo della campagna principale in single player. La campagna in co-op offre però sensazione e suggestioni diverse, e vale la pena una second run. Poi c'è il multiplayer, che regala ore e ore di gioco aggiuntive.

I FAN DELLA SAGA POSSONO DIRSI SODDISFATTI?
Decisamente sì. Il rispetto dell'opera originale è assoluto, toccando livelli di maniacalità nella ricostruzione degli ambienti. Nessun dettaglio è lasciato al caso. Cercare le citazioni è un gioco nel gioco.

quest'opera di essere inserita nel canone ufficiale della serie, colmando il gap tra secondo e terzo film. E quando scoprirete che cosa accade nel gioco, fidatevi di me, vorrete dedicare una statua ai ragazzi di Gearbox. Come minimo. Tutto funziona bene, anzi benissimo. La campagna si aggira sulle 10 ore, con livelli di difficoltà perfetti per calibrare l'esperienza di gioco in base alla tipologia di utente e una azzeccatissima struttura a livelli. L'azione è molto varia e i meccanismi ansiogeni funzionano perfettamente, specie il classico rilevatore di movimento. Le armi sono quelle giuste del film, tutte personalizzabili e potenziabili, e i personaggi, sebbene piuttosto superficiali nella caratterizzazione, sono efficaci come collettivo. Un plauso anche al distributore per l'ottima localizzazione, che rende l'esperienza di Colonial Marines il sogno proibito di ogni vero appassionato del leggendario capolavoro di James Cameron. Presente il multiplayer, ovviamente, con la giusta scelta di far utilizzare lo xenomorfo con visuale in terza persona, onde evitare lo straniante e fastidioso effetto di trovarsi disorientati a seguito di improvvise (e a volte improvvide) corse su pareti e soffitti (qualcuno ha detto AVP?!?). Anche gli Alien, divisi in classi con caratteristiche specifiche (sono quelli del film ma non solo), sono totalmente rafforzabili grazie a una serie di upgrade fisici (morso, artigli, coda, mosse speciali, combo di attacco, ecc.). Tornando alla campagna single player, che a mio avviso è il vero cuore pulsante del gioco, bisogna davvero sottolineare l'unico elemento importante, che rende Aliens: Colonial Marines un grande classico. Il coinvolgimento eccezionale che fa scattare nel giocatore. Sedetevi in poltrona di fronte allo schermo più grande che riuscite a recuperare, spegnete le luci e alzate il volume. La Sulaco ha inviato un SOS e la vostra squadra è arrivata. Sotto di voi, c'è l'inferno di LV-426. Come nel 1986, voi siete lì, in squadra, a lottare per la vita contro orde di esemplari della più letale delle specie dell'universo. La musica è grandiosa, gli effetti sonori spettacolari, l'immersività assoluta. Ricordate la storica Aliens Total Conversion di Doom? Ecco, siamo di nuovo a casa. Dimenticate gli inutili Predator. Dimenticate i brutti film. Dimenticate gli ultimi scialbi titoli interattivi. Ma, soprattutto, dimenticate le recensioni inutili di chi dipinge il Videogioco come un freddo pezzo di tecnologia e non un'opera complessa e viva. Quella gente, fidatevi, non ha capito nulla. Game over, man. Game over.

Marco Accordi Rickards

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

RISPETTO DEL CANONE: CON UN MARCHIO PRESTIGIOSO COME QUELLO LEGATO AD ALIENS, IL RISCHIO DI DELUDERE I FAN ERA ELEVATO. E INVECE ALIENS: COLONIAL MARINES È ASSOLUTAMENTE RISPETTOSO DEL CANONE UFFICIALE DELLA SERIE, TANTO DA COSTITUIRNE PARTE INTEGRALE.

"DIMENTICATE GLI INUTILI PREDATOR. DIMENTICATE I BRUTTI FILM. DIMENTICATE GLI ULTIMI SCIALBI TITOLI INTERATTIVI. MA, SOPRATTUTTO, DIMENTICATE LE RECENSIONI INUTILI DI CHI DIPINGE IL VIDEOGIOCO COME UN FREDDO PEZZO DI TECNOLOGIA"

NEI PANNI DELLO XENOMORFO

Nel gioco in multiplayer Gearbox vi dà la possibilità di vestire gli inquietanti panni di uno xenomorfo in un mortale scontro a squadre tra alieni e marines. In questo caso, la visuale si sposta in terza persona, per favorire la sensazione di immedesimazione: i movimenti dell'alieno sono infatti riprodotti con estremo realismo, con tanto di possibilità di strisciare e arrampicarsi praticamente ovunque. Inoltre potrete scegliere tra diverse tipologie di creature, alcune sbloccabili a gioco in corsa.

LA SPADA DELLA GIUSTIZIA TORNA A COLPIRE

Metal Gear Rising: Revengeance

Il fan di Metal Gear classico che si approccia a questo spin-off, subirà subito una reazione polarizzata. Da una parte, l'esaltazione di poter rivedere nuovamente combattere Raiden, in un gioco che punta dichiaratamente a ricreare quella sensazione esaltata provata durante la spettacolare cutscene Raiden VS Gekko vista in Guns of the Patriots. Dall'altro, la mancanza di tanti, piccoli tocchi alla Kojima farà sentire il fan orfano della sublime caratterizzazione degli episodi regolari della serie. Revengeance è un Metal Gear senza Kojima, e si vede, a partire dal plot, un semplice pretesto per collocare Raiden all'interno degli infuocati campi di battaglia dove imperversa il fuoco delle PMC. Dimenticate quindi tutte le profonde analisi socio-politiche fornite dal Maestro, e persino il fatto che Raiden torni a combattere, dopo aver assistito al suo addio alle armi nel finale di Guns of the Patriots, suona come un'inevitabile forzatura. Ma, del resto, chi segue Metal Gear da lungo tempo non è nuovo all'esistenza di episodi spin-off, alcuni dei quali non canonici, per cui a voi la scelta di considerare o meno tale questo capitolo. Ma Revengeance preferisce sicuramente l'azione al parlare, e quando si tratta di menare fendenti sul campo di battaglia stiamo parlando di uno dei migliori esponenti di questo genere. A differenza dell'ultimo DmC, Revengeance opta per la strada della punizione e il button mashing si rivelerà il più delle volte inutile. Ciò non vuol dire che con relativa facilità si possano eseguire delle azioni spettacolari: il modello di Raiden è elegante almeno tanto quello di Bayonetta, con animazioni allo stato dell'arte che lo mostrano danzare leggiadramente da un punto all'altro del campo di battaglia, reggendo la sua katana con i piedi o

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

A DUELLO: *Avremmo voluto poter dire che a rendere il gioco unico fosse stata la presenza di Raiden, ma in realtà la cosa che più ci ha sorpreso è il profondo combat system messo a punto da Platinum Games.*

Up: Le diverse armature di Raiden (bonus e DLC), ci scommettiamo, faranno impazzire i fan storici della serie.

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: KONAMI
DEVELOPER: PLATINUM GAMES
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI

NINJA GAIDEN 3

PEGGIO DI

BAYONETTA

camminando in punta di tacco. Il balletto di morte di Raiden rende immediatamente Revengeance uno spettacolo ipnotico, da controllare tramite uno schema di tasti che non dà mai la sensazione di controllare automaticamente il personaggio. È qui che entra in scena l'idea più formidabile del gioco, ovvero la possibilità di controllare direttamente la spada con lo stick analogico, attivando un apposito trigger. Anche se è possibile lasciare che il gioco lo faccia in automatico, le vere soddisfazioni arrivano dal tagliare un gigantesco boss a fette per poi vederlo rovinare in mille pezzi al suolo. Aiuta anche il fatto che la gran parte delle superfici è completamente "affettabile". Ma come dicevamo, si tratta di un gioco cattivello, per cui molta della sfida si basa sul giusto tempismo con il quale riuscirete a pararvi, e a contrattaccare il nemico. Anche perché la velocità globale del flusso di gioco è talmente elevata che un qualunque errore potrebbe risultare fatale. Allo stesso tempo, troppa esitazione e pensiero strategico, allontanandosi quindi di netto dalla serie principale, sono una delle principali cause di morte in Revengeance, che vi costringerà a pensare alla velocità della luce. Ci sono alcune semplici sezioni stealth, è vero, ma la maggior parte del gioco si svolge come una lunga sequenza di azione senza soluzione di continuità, fluida, elegante e irresistibilmente magnetica. I nemici sono in effetti una delle migliori attrazioni del gioco, tanto dal punto di vista della caratterizzazione che del design, che pur non potendo contare sull'intervento diretto di Yoji Shinkawa ne riprende almeno l'essenza. Dove Bayonetta proponeva un mondo barocco, volutamente sopra le righe ma forse un po' stucchevole per chi non fosse cresciuto ad anime e manga, Revengeance si limita a riprendere il set di Guns of the Patriots. I boss sono il perfetto tipo di spostati mentali geneticamente modificati che potremmo vedere in un qualsiasi altro episodio della serie, e affascina la ripresa di tematiche quali la via del samurai, applicata ad un contesto ipertecnologico. Se vedete anche voi più di un richiamo al leggendario Kyashan della Tatsunoko, state tranquilli: non siete i soli. A livello scenografico, Platinum Games ha messo in piedi alcune delle battaglie più pirotecniche della storia del genere action, dando sfogo alla fantasia proponendo scontri con mecha alti come palazzi, tanto per fare un esempio. Il gusto per momenti action ai limiti del ridicolo è un marchio di fabbrica di Platinum Games, ma del resto si sposa bene con un gioco dove, al di là di ogni riflessione proposta dal suo autore, scontri tra ninja e robot sono all'ordine del gioco. Anche perché Platinum Games riesce a fare un ottimo gioco di bilanciamento, che le permette di mantenersi sempre sopra le righe ma mai troppo da risultare inopportuna. Il figlio illegittimo di Kojima, nei confronti del quale anche l'originale patrono della serie sembra aver stemperato il suo atteggiamento, risulta alla fine un'opera divertente, lo stato dell'arte dell'action, che riesce sorprendentemente a rispettare il materiale senza sorgente proponendo allo stesso tempo una visione unica e personale di una delle serie più amate di tutti i tempi.

Guglielmo De Gregori

Up: Il design di alcuni nemici è degno di nota. Il marchio di Platinum Games si vede.

FAQs

CHE GIOCO È, DA UN PUNTO DI VISTA VISIVO?
Tecnicamente parlando, Revengeance è un titolo abbastanza solido, nonostante qualche incertezza di troppo. Stilisticamente, il tentativo di rimanere attaccati al tocco realistico di MGS sembra un po' imbrigliare l'attitudine coreografica ed esplosiva di Platinum Games.

IL COMBAT SYSTEM NON È TROPPO MACCHINOSO?
Un po' sì, ma solo all'inizio. Una volta presa dimestichezza con i comandi, sarà tutto estremamente divertente e coinvolgente. Parliamo di un sistema assai profondo, che darà grosse soddisfazioni ai giocatori più tecnici.

MA METAL GEAR SOLID...
No, Metal Gear Solid c'entra poco e niente. Dimenticatevi Snake, Big Boss e Kojima stesso, e godetevi un action game coi fiocchi e controfiocchi.

"PLATINUM GAMES HA MESSO IN PIEDI ALCUNE DELLE BATTAGLIE PIÙ PIROTECNICHE DELLA STORIA DEL GENERE ACTION"

RITORNO AL PASSATO

Nonostante Metal Gear Rising: Revengeance sia un gran bel gioco, qualcuno potrebbe essere nostalgico del Raiden conosciuto nell'ambito della saga originale. A parziale risarcimento di quest'ultimi, Konami e Platinum Games metteranno a disposizione dei primi acquirenti del gioco la skin relativa all'armatura che il demone bianco indossa in Metal Gear Solid 4. L'armatura verrà resa disponibile sottoforma di DLC scaricabile sin dalla giornata di lancio.

Up: Qualcuno qui è parecchio cresciuto...

Up: Poche cose sono galvanizzanti quanto la tecnica dello Zandatsu!

ESPLORAZIONE, SORPRESA E TANTA ILARITÀ

The Cave

Non c'è giocatore che, nato in pieni anni '80, non sia stato coccolato dalla genialità di Ron Gilbert. Esattamente come un genitore, il guru delle avventure grafiche ha viziato molti di noi come se fossimo i suoi figli, raccontandoci in pochi ma ispiratissimi bit alcune delle più belle storie di tutta l'epopea del Videogioco. Ringraziamo dunque Ron per questo The Cave, e lo facciamo espressamente per due ragioni principali: perché prima di tutto è una sua opera (e questo già potrebbe bastare) e secondo perché in tempi in cui la ricerca al raggiungimento dell'iperrealismo diventa sempre più esasperata, esplorare un universo bidimensionale puramente allegorico, tra grasse risate e puzzle squisitamente intelligenti, è ciò che volevamo più di ogni altra cosa. The Cave è un videogioco senza grilli per la testa; non pretende di essere l'erede di Monkey Island o Maniac Mansion e nemmeno di rappresentare quell'ibrido perfetto tra platform ed esperienza logica. Ma non è nemmeno lontano da quanto appena detto. Insomma, che lo si guardi dai più svariati punti di vista, la nuova fatica di Double Fine resta comunque un prodotto originale e, probabilmente, unico nel suo genere. Sette gli eroi (ognuno con delle abilità peculiari) del gioco alle prese con le viscere capricciose di una caverna parlante con grande senso dell'humour: c'è un cavaliere, uno zoticone, un monaco, una viaggiatrice del tempo, una scienziata e due gemelli; insomma un cast piuttosto nutrito di personaggi che farebbe impallidire anche la più classica tra le barzellette "internazionali". Scherzi a parte, le meccaniche di gioco di The Cave ruotano proprio intorno alla cooperazione in tempo reale tra i suoi bizzarri protagonisti principali, questa strettamente necessaria per la risoluzione degli intricati enigmi ambientali che via via propone la caverna. Il giocatore può scegliere al massimo tre personaggi per volta a seconda delle proprie preferenze o semplicemente delle proprie simpatie, e risolvere i vari rompicapi ragionando sul loro utilizzo alternato in base soprattutto a cosa il luogo ha da offrire. Gli elementi interattivi, infatti, proprio come nella migliore tradizione delle avventure grafiche, giocano un ruolo essenziale nei meccanismi di interpretazione del gioco. È necessario osservare gli oggetti, studiarli, capirli e ovviamente sperimentarli più e più volte affinché possa essere carpito il potere del loro effetto nel contesto. Spazio alla creatività dunque, ma anche alla giusta dose di pazienza. Peccato davvero che il mondo di The Cave sia un posto incapace di mantenersi eclettico al passaggio dei personaggi rimasti in superficie, a causa del riciclo di buona parte delle situazioni proposte nella prima tornata e delle poche variazioni concesse al giocatore a seconda dell'avatar selezionato. In definitiva The Cave è un'esperienza trascendentale dal forte valore simbolico, ricca di molti spunti ludici interessanti, che piacerà ai fan di Ron Gilbert e a quella cricca di giocatori raffinati che usa prima il cervello e poi, con molta delicatezza, i pulsanti del pad. O della tastiera, se preferite.

Davide Panetta

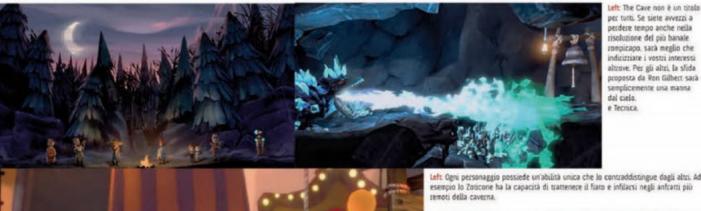
DETTAGLI

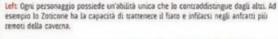
FORMATO: PS3, XBOX 360, WIIU, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: SEGA
DEVELOPER: DOUBLE FINE
GIOCATORI: SÌ

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

UNICO: RON GILBERT RICALCA LE ATMOSFERE DELLE GRANDI AVVENTURE GRAFICHE ATTRAVERSO UN GIOCO TANTO SEMPLICE NELLE MECCANICHE DI BASE, QUANTO RICCO DI PERSONALITÀ E PURO ESTRO. PERCHÉ THE CAVE È QUESTO E MOLTO DI PIÙ.

UN'AVVENTURA LIRICA PER VERI INTENDITORI

Left: The Cave non è un titolo per tutti. Se siete avvezzi a perdere tempo anche nella risoluzione del più banale rompicapo, sarà meglio che indicizziate i vostri interessi altrove. Per gli altri, la sfida proposta da Ron Gilbert sarà semplicemente una manna dal cielo.
e Tecnica.

Left: Ogni personaggio possiede un'abilità unica che lo contraddistingue dagli altri. Ad esempio lo Zoticone ha la capacità di trattenere il fiato e infilarsi negli anfratti più remoti della caverna.

NON È TUTTO INDIE QUEL CHE LUCCICA

Strike Suit Zero

Down: Beh, è probabile che usando tre monitor collegati tra loro o piantandosi sulla testa Oculus Rift la situazione cambi radicalmente. Dio quanto mi piace Oculus Rift.

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: REGNO UNITO
PUBLISHER: BORN READY GAMES
DEVELOPER: BORN READY GAMES
MULTIPLAYER: NO

Sì, è una distopia (e se sono fortunato abbastanza da avere lettori che hanno digerito lo speciale nello scorso numero posso evitare di pronunciarmi ancora al riguardo). E sì, siamo nello spazio. Ora, voglio dire, bisognerebbe far capire a qualche artista che il comparto narrativo non è protetto da qualche emendamento che ne sancisce l'obbligatorietà. Andatelo a chiedere a Tomohiro Nishikado se Space Invaders avrebbe funzionato meglio di così con dei briefing narrativi. E il punto è che non è mai una buona idea quella di ricreare un comunque abusato conflitto tra la Terra e dei coloni interspaziali in cerca di indipendenza se il risultato è: trovarsi nei panni di un pilota carismatico quanto Christian Slater in Alone in the Dark, sentirsi parte di un conflitto cosmico quanto un turista finito per caso nel mezzo di un flash mob, e rendersi conto che i coloni che stanno pilotando quei caccia devono aver finito le scorte di Ritalin. Oh, ma per fortuna c'è lo Strike Suit. Per fortuna! Passati in sequenza tutorial e primissime missioni di sorta, superato quel fastidioso senso di vomito dato dalle manovre a vite, imparati a controllare quegli utilissimi missili a grappolo che si agganciano ai bersagli, accettato l'idea che non leggeremo più neanche un sottotitolo, e lievemente pervasi da un senso di piacere per aver addomesticato odiose corvette vomitasiluri, ecco che la promessa di un velivolo in grado di trasformarsi in un mech con tanto di gambe (da sempre utilissime nei combattimenti spaziali) riesce nell'intento di rivelarsi un "ammazzagameplay" di rara efficacia. Per intenderci, hai quattro bei velivoli disegnati di tutto punto da Junji Okubo, delle petulanti musichette composte da Paul Ruskay e un motore ex novo sul quale far girare dei bei panorami di pianeti squarciati. Possibile che i londinesi di Born Ready siano riusciti a coniugare queste risorse con elementi quali (oggi mi piacciono le liste): checkpoint lontani anni luce tra loro, conseguenti imprecazioni, scarsa scelta di armi primarie e secondarie, nessun grado di personalizzazione, potenziamenti ottenibili solo attraverso il completamento di obiettivi spesso ridicolmente improbabili? Sissignori. E il risultato è un action, shooter, spaziale, distopico, senza alcuno stimolo al multiplayer, che probabilmente farà felici tutti coloro che tra di voi hanno almeno un action figure di Gundam in ufficio. Io ce l'ho, ma non faccio testo.

Marco Maru

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

INVOLUZIONE: Ciò che è divertente della modalità d'attacco dello Strike Suit (per la quale caricare debitamente la barra del flusso) è la sua totale inutilità, goffaggine, incontrollabilità e inadeguatezza a schivare i missili nemici...

Down: Sapevate che per deviare i missili bastava premere il tasto control di sinistra con tempismo? Welcome to 2299, baby.

CHI TROVA UN KICKSTARTER TROVA UN TESORO?

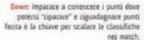
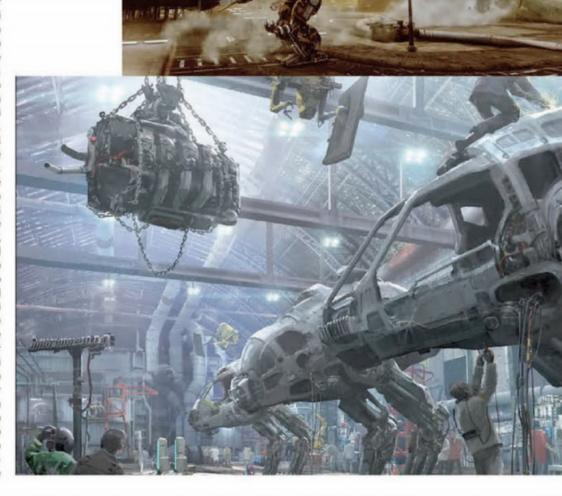
IO CE L'HO PIÙ ARCADE

Hawken

Da qualche parte, in un ufficio brevetti statunitense, dicevano che tutto ciò che si può inventare sia già stato inventato. Fortunatamente, il pubblico dei mech in free-to-play sembra essere dotato di un minore orgoglio bigotto di quello sportivo e/o militarista, puntualmente pronto a lapidare la concorrenza senza cognizione di causa. Così, e a priori, Hawken non è stato castrato volgarmente da tutti quelli che vanno gridando: "MechWarrior però c'ha 23 anni". Al contrario, sebbene i saggi andassero in giro a dire che non ha senso confrontare un wurstel e una salsiccia, loro se ne sono fregati. L'hanno assaggiata, e hanno capito che non era così male. Nel caso specifico il wurstel, che comunque hanno continuato a preferire, è MechWarrior, il vecchio esperto, tutto presunta simulazione e niente respawn. La salsiccia invece, è il novellino di Adhesive Games, con la sgargiante tuta da FPS, tutto azione, corsa e morti repentine. Si può quindi concordare con chi dice che non si inventa mai nulla di nuovo? Forse, ma tutto può evolversi, spingendosi in una direzione poco esplorata, e bisogna avere la consapevolezza che farlo in un altro settore dell'universo videoludico avrebbe portato parecchi hooligan nelle piazze. Per quel briciolo di dignità che mi è rimasta non mi auto citerò da queste stesse pagine, ma che Hawken non fosse carne da macello mi pare di averlo chiarito già in sede d'anteprima. E così, Alpha, Beta e contro Beta alle spalle, il flusso di coscienza e sensazioni che ne deriva è il seguente. Punto primo: la personalizzazione. Il garage, i pezzi da comprare, la ceretta e la pedicure. Per carità, belli e modaioli, ma in fondo chi se ne frega. E il punto è che se il pianeta è collassato e tutto ciò che ne resta è una caccia alle risorse tra palazzi semoventi, la vanità dovrebbe essere (più o meno) l'ultima delle preoccupazioni. Soprattutto considerando la visuale soggettiva. O il fatto che le modifiche estetiche hanno (per l'appunto) solo valenza estetica. O che (giustamente) i bei mech tendono a non essere colorati come pagliacci e che difficilmente vi preoccuperete di fare i complimenti al vostro avversario per la cloche. Ma evviva a tutti i gradienti polverosi e alle tonalità da discarica che permeano lo stile grafico di Hawken, e gioia e gaudio per un Unreal Engine 3 ormai così trasparente da non lesinare più sul suo vero potenziale. Lo spirito libertino dell'opera Adhesive, manifesto nel suo essere così tangibile, è palese nella volontà di proporsi come un titolo free-to-play, solo online, solo multiplayer. Nell'essere

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: STATI UNITI
PUBLISHER: METEOR ENTERTAINMENT
DEVELOPER: ADHESIVE GAMES
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Down: Imparare a conoscere i punti dove potersi "riparare" e riguadagnare punti ferita è la chiave per scalare le classifiche nei match.

Up: Non vediamo l'ora di procurarci un visore Oculus Rift per godere appieno dell'esperienza Hawken a "trecentosessanta gradi".

Left: Saranno tutte 'ste versioni mai davvero definitive o sarà l'inverno, ma spesso per raggiungere il limite minimo di giocatori in una partita è servita un'agonia, specie su alcuni server.
Ah, e il limite minimo non va per nulla d'accordo con le mappe immense.

SÌ, MA CHE C'È DA FARE?

Giusto, quasi scordavo. Beh, per chi non lo sapesse, le modalità di gioco offerte da Hawken sono essenzialmente quattro, ovviamente online. Si passa dal deathmatch classico a quello a squadre (e qui c'è poco da dire), ma a speziare l'offerta Adhesive sono le cosiddette "Siege" e "Missile Assault". Nella prima, l'obiettivo è quello di recuperare energia presso delle apposite strutture o eliminando avversari già carichi di prezioso rifornimento, per poi versarla nella propria base e mantenere il controllo finché la nave madre non avrà fatto a pezzi quella nemica. Nella seconda modalità, si devono invece controllare dei silos missilistici, punti cruciali che continueranno a bombardare la navicella rivale finché rimarranno sotto il controllo della fazione del giocatore. Piuttosto semplice, ma perfettamente funzionale e godibilissimo.

"SI ENTRA SPAESATI, SI REAGISCE AMBIENTANDOSI, CI SI PERFEZIONA COMBATTENDO. SENZA CONOSCERNE IL MOTIVO, MA IMPARANDO A FARLO SEMPRE MEGLIO"

quello stesso spirito che contamina e strappa dalle mani del giocatore un qualsivoglia momento narrativo, o un menù che non sia così ruvido all'impatto. Ma nudi e crudi, attraversate le poco accoglienti interfacce di gioco, si sale a bordo, e altrettanto indifesi e inetti si prende dimestichezza col mezzo. A tentoni, un po' come a voler fare scuola guida senza un istruttore garbato, e senza la paura di finire schiantati contro un muro. E il feeling è ottimo. Ci si veste di un nuovo corpo, fatto di texture e metallo, lo si impara a conoscere e a sfruttare fino in fondo, velocemente, e rendendosi conto che il sistema di controllo è sì, complesso a sufficienza, ma allo stesso tempo altrettanto "for dummies" per trattarsi di quello che muove una colossale arma immaginaria. E il tempo aiuta, non solo ad addestrarsi quando non si ha altra scelta, ma progressivamente, anche a conoscere meglio le proprie preferenze, a sfruttare la giusta classe e a sceglierne i potenziamenti di sorta. A rendersi conto che, senza la cooperazione, sul campo di battaglia il talento non basta, e che le iniziative solitarie potranno essere talvolta eroiche e soddisfacenti, ma anche pericolose e spesso letali. Hawken è poco più che uno scheletro, una sostanza pura, senza rivestimenti o imbellettamenti. Si entra spaesati, si reagisce ambientandosi, ci si perfeziona combattendo. Senza conoscerne il motivo, ma imparando a farlo sempre meglio. Si verticalizzano gli scontri, disabituandosi a immaginare il campo di battaglia come una struttura poco più che orizzontale, e si migliora memorizzando ogni angolo delle gigantesche mappe di gioco. Si ascoltano le proprie armi surriscaldarsi, si impara a gestire la tensione di essere attaccati da ogni direzione, e si imparano a sfruttare le proprie abilità speciali al momento opportuno. Un nucleo spoglio, quello di Hawken, che fatta eccezione per il vezzo della personalizzazione, ricorda Battlefield 1943, con tutta la sua rigidità nei contenuti e la spinta alla reiterazione e al perfezionamento, con quella stessa e straordinaria capacità di non annoiare mai. Il titolo Adhesive è poco più di quel che sembra, nel bene e nel male. La modernizzazione del First Person Shooter, nell'ammirevole veste di chi tenta di aprire l'ostico mondo dei mech al pubblico di tutto il mondo. Un pubblico troppo spesso esaltato, eccitato e incuriosito, ma al tempo stesso frenato dalle difficoltà sistemiche di prodotti come Steel Battalion. Hawken è dunque un dono, in tutti i sensi, e come tale va contemplato. Una boccata d'aria fresca, di qualità, gratuita.

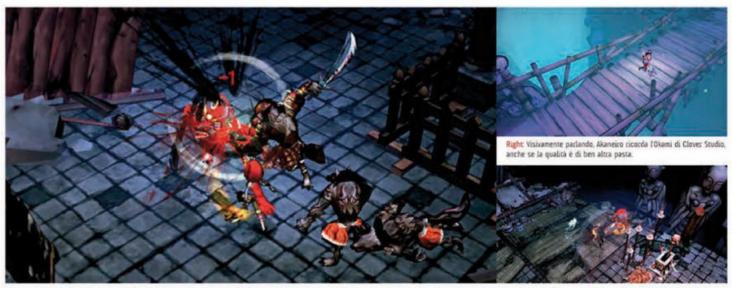
Marco Maru

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

EQUILIBRIO: HAWKEN È PERFETTAMENTE EQUILIBRATO NEL SUO SISTEMA DI GIOCO, OFFRENDO UN MODELLO DI GAMEPLAY ENTUSIASMANTE E COMPLESSO, MA NON VERGOGNOSAMENTE DIFFICILE COME MOLTI NEL SUO GENERE.

VOTO 8/10
E UN PATENTINO DA MECH

Right: Visivamente parlando, Akaneiro ricorda l'Okami di Clover Studio, anche se la qualità è di ben altra pasta.

"CHE MOUSE GRANDE CHE HAI". "È PER GRINDARE MEGLIO, TESORO!"

Akaneiro: Demon Hunters

Si può davvero odiare American McGee? Uno dei pochi fortunati ad avere il suo nome riconosciuto sulle copertine dei giochi, come un qualsiasi altro autore, probabilmente non si scrollerà mai di dosso la nomea di "quello che fa i giochi con le fiabe dark". Ma, cimentatosi in un'impresa che con Alice a livello di gameplay non ha nulla da vedere, ci rendiamo conto che questa cifra stilistica è probabilmente quello che funziona meglio all'interno del gioco, un MMO action ambientato all'interno di una reinterpretazione in chiave timburtoniana della fiaba di Cappuccetto Rosso. L'idea che ci ha più intrigato fin dai primi showing di Akaneiro, è infatti sembra ombra di dubbio la sua lore e la sua direzione artistica, caratterizzata da un livello di cura fuori dal comune per un gioco di ruolo online. Convince, e rende il mondo di gioco degno di essere esplorato, avvicinandosi di molto alle atmosfere dell'indimenticato Ragnarok Online. Ma proprio come il grande successo MMO coreano, si tratta di un gioco davvero troppo distante dagli standard del mercato occidentale, tanto che viene da chiedersi perché sia stato reso disponibile per una release mondiale in contemporanea. Tutto il gioco è infatti costruito intorno a un modello di business basato sulle microtransazioni, che se può andare bene per un mercato come quello cinese, composto prevalentemente da giocatori online PC, perde di senso una volta calato in un contesto come quello nostrano. Persino le missioni infatti devono essere acquistate tramite la valute in-game, il karma, che però scarseggia così tanto all'interno del mondo online che il più delle volte la soluzione più rapida sarà semplicemente procedere all'acquisto in denaro reale. È chiaro che spesso il gioco non vale semplicemente la candela, in termini di costo economico. Chi invece pensa di tentare di bypassare lo l'ostacolo della spesa, si troverà davanti una parete insormontabile, fatta di grinding selvaggio e limitazioni assurde, come il fatto che morendo si perde tutta l'esperienza (volevo, potete pagare perché questo non avvenga, è chiaro). È il modello free2play, e noi non possiamo farci niente, chiaramente, ma stentiamo davvero a immaginare che qualcuno voglia sostenere un investimento così alto, dal momento che pur essendo il gioco gratuito la cifra che il giocatore assiduo arriverà a spendere per avere un'esperienza decente supera di gran lunga quella di altri titoli, che invece offrono materiale molto più ricco e di qualità.

Guglielmo De Gregori

DETTAGLI

FORMATO: PC, iOS
ORIGINE: CINA
PUBLISHER: SPICY HORSE
DEVELOPER: SPICY HORSE
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

Left: Dopo il raggiungimento dell'obiettivo promosso si Kickstarter, ci aspettiamo qualche novità per il F2P di American McGee.

MISSING LINK

(COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO)

AMERICAN STYLE: Lo stile di American McGee ci piace propio, nonostante tutto. Akaneiro sembra un Okami venuto male, ma basta a farci piacere anche questo Cappuccetto Rosso alternativo.

VOTO **5,5**/10

CAPPUCCETTO, MA QUANTO MI COSTI?

TORNARE SUI BANCHI DI SCUOLA NON È MAI STATO COSÌ DIVERTENTE

Persona 4 Golden

Un videogioco assomiglia più a un film o ad una serie TV? Nel caso di Persona 4 Golden, è vera sicuramente la seconda affermazione. Come da tradizione del genere RPG, Persona 4 Golden è un gioco lunghissimo, prolisso e 50 ore sono il tempo minimo richiesto per affrontare la prima giocata. Questa edizione per PS Vita permette a chi non ha già avuto modo di farlo su PlayStation 2 di godersi una storia convoluta, bizzarra e sicuramente molto diversa da qualunque cosa possiate vedere in Occidente... ma anche in Oriente. Quello che rende Persona 4 un JRPG diverso da qualunque altro è il suo essere incentrato sulla socializzazione, ancora più che sul combattimento o sull'esplorazione. Il gioco permette infatti di vivere tutti le fasi della giornata, partendo quindi dalla mattinata a scuola, con tanto di lezioni da frequentare che aumenteranno le caratteristiche dei personaggi, fino alla sera, il momento nel quale diventa possibile addentrarsi nella misteriosa e inquietante dimensione parallela che si cela oltre gli schermi dei televisori. Pochi titoli riescono a ricreare bene come in Persona la sensazione di muoversi all'interno di un mondo pulsante di vita, dove è possibile creare legami forti con i personaggi, grazie a tutte le sezioni ambientate all'interno della scuola. È incredibile come seguire la lista di appuntamenti e attività che vi ritroverete a gestire all'interno del gioco diventerà ben presto un'attività capace di succhiarvi via il tempo senza neanche che ve ne accorgiate, anche perché gli effetti dei social link sono direttamente visibili all'interno dei dungeon, dove ritroverete i compagni incontrati nel corso della vita "normale". Dove la maggior parte dei JRPG propone la classica formula "raduna un gruppo di eroi e salva il mondo", Persona 4 propone il quotidiano, l'ordinario svolgersi della vita all'interno di un liceo giapponese popolata di tutti i più classici stereotipi scolastici. Vi ritroverete a interessarvi dei problemi dei vostri compagni, e a provare una profonda connessione per tutti i protagonisti. Sì, c'è un forte elemento paranormale, le battaglie sono numerose, ma in realtà i momenti che davvero vi faranno innamorare di Persona sono quelli apparentemente più banali, come una riunione di studenti o un incontro con un amico di classe. Se sulla qualità intrinseca di Persona 4 non c'è in effetti molto da discutere, ad impreziosire questa versione per PS Vita è un aspetto grafico molto più brillante nei colori e definito, che rende massima giustizia a una delle esperienze ruolistiche più interessanti mai prodotte in Giappone. E vi priva di qualunque scusa per non affrontarla finalmente anche voi.

Guglielmo De Gregori

DETTAGLI

FORMATO: PS VITA
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NAMCO BANDAI
DEVELOPER: ATLUS
GIOCATORI: NO

MISSING LINK

COSA CAMBIEREMMO

UNA PERSONA STRANIERA: A voler cercare il classico pelo nell'uovo, non ci sarebbe dispiaciuta una localizzazione in lingua italiana. Poco male: italiano o no, Persona 4 Golden è da avere a tutti i costi!

VOTO 9/10

IL LICEO PIÙ EMOZIONANTE CHE CI SIA

Left: Le attività proposte sono davvero tante, non ci si annoia mai.

Right: Chi non ha mai sognato di frequentare un liceo giapponese e indossare le classiche divise scolastiche?

PAROLE, PAROLE, PAROLE...

Scribblenauts Unlimited

Left: Abbiamo parlato della versione Wii U in quanto più ricca di spunti di interesse. Sappiate che però il gioco è disponibile anche su 3DS e Steam.

Scribblenauts è il classico gioco non di Nintendo che sembra essere fatto da Nintendo. Unlimited non è che la riproposizione di quanto abbiamo già avuto modo di amare fin dal 2009, ma trasposto su un Wii U più che mai in disperato bisogno di giochi. Come prevedibile, e anche in questo caso 5th Cell sembra aver preso una lezione da Nintendo, Unlimited non è una rivoluzione per la serie, ma si limita a riproporre il suo geniale meccanismo di base arricchendolo di tanti tocchi di classe, sia a livello di gioco vero e proprio che caratterizzazione. La prima novità che salta all'occhio è l'introduzione di una modalità Storia dotata di una certa coerenza interna. Questo contribuisce ad allontanare il gioco dalla sua inevitabile natura di divertentissimo sandbox, fornendo una serie di obiettivi che, per quanto a volte rischiano di sembrare astrusi, provocano quella classica sensazione da "un'altra partita e poi smetto". Aiuta anche il fatto che, a livello di vocabolario, Unlimited è stato molto arricchito e questo volta permette anche di aggiungere degli aggettivi. La scelta è vastissima e spazia dai classici aggettivi come grande, piccolo etc., fino alle varianti più stralunate, che permetteranno di dare agli oggetti presenti sulla scena proprietà fuori dal mondo come essere interamente di cioccolata. Le varie situazioni di gioco potranno quindi essere risolte dando sfogo alla creatività più pura, tirando in ballo per risolvere i vari enigmi proposti il mondo della natura, la scienza o semplicemente la follia. La sempre più stretta liaison tra 5th Cell e Nintendo è testimoniata anche dalla presenza dei più famosi personaggi di Mario e Zelda all'interno del gioco. C'è da dire che, per motivi facilmente immaginabili, le qualità che i nostri beniamini possono assumere risultano essere limitate. Ma, d'altro canto, la possibilità di far combattere il Link di turno contro divinità e meme di Internet vale da sola il prezzo il biglietto. Il Pad del Wii U purtroppo non viene però sfruttato al dovere, perché l'esperienza sul televisore è la stessa che si vede sullo schermo più piccolo. E lo stile cartoonoso di Scribblenauts è così meraviglioso, in tutta la gloria dell'alta definizione, che guardarne una visione rimpicciolita non ha semplicemente senso. Almeno, digitare le parole dal touch screen è in effetti una bella comodità. Unlimited non è probabilmente la killer application che il Wii U aspettava ma, se non vi siete mai approcciati alla serie, questo sembra essere proprio il momento migliore per farlo.

Guglielmo De Gegori

DETTAGLI

FORMATO: WII U, 3DS, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT / NINTENDO
DEVELOPER: 5TH CELL
MULTIPLAYER: NO

MEGLIO DI

SCRIBBLENAUTS

PEGGIO DI

SUPER SCRIBBLENAUTS

MISSING LINK

[COSA CAMBIEREMMO]

FANTASIA: INUTILE DIRE CHE LA COSA PIÙ DIVERTENTE DI SCRIBBLENAUTS UNLIMITED È NELLA POSSIBILITÀ DI DARE LIBERO SFOGO ALLA PROPRIA FANTASIA CREANDO QUALSIASI COSA VI PASSI PER LA TESTA. LE PRIME ORE DI GIOCO SE NE ANDRANNO VIA COSÌ...

Right: Potrete inventarvi davvero di tutto, e quest'immagine ve lo dimostra...

VOTO 8/10

LE PAROLE SONO IMPORTANTI, DAVVERO

LA DURA VITA DELL'ASSASSINO...

Hitman HD Trilogy

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360
ORIGINE: USA
PUBLISHER: SQUARE-ENIX
DEVELOPER: IO INTERACTIVE
MULTIPLAYER: NO

Risale oramai a una decina di anni fa l'avvento dell'agente 47 nel mondo videoludico. Molte cose sono cambiate da allora e molti generi sono letteralmente spariti lasciando il posto ad altri. Lo stealth, però, rientra tra quei pochi generi in grado di reinventarsi nel corso del tempo. Negli ultimi mesi IO Interactive, dopo un lungo periodo di pausa, si è finalmente decisa a riportare le avventura dell'assassino in giacca e cravatta sotto i riflettori. E dopo un nuovo eccezionale capitolo non poteva certo mancare una riedizione in alta definizione dei vecchi capitoli della serie, apparsi per la prima volta nel corso della passata generazione di console. Fra i tre capitoli presenti in questa collection, quello che sicuramente ha risentito di più del peso degli anni è Hitman 2: Silent Assassin, caratterizzato da un comparto tecnico fatto di alti e bassi. Il discorso è diverso per i capitoli più recenti che dal passaggio all'alta definizione hanno guadagnato non poco, soprattutto per quanto riguarda l'effettistica. Il gameplay poggia le sue fondamenta su quegli stilemi che i neofiti della serie hanno apprezzato in Absolution, presentandosi ancora oggi con tutti i suoi pregi e facendo emergere ancora di più la particolare natura ibrida, a metà strada fra un action in terza persona ed uno stealth game sulla falsariga di Metal Gear Solid. Oggi come allora, per procedere nel corso dei numerosi livelli l'utilizzo dei travestimenti e il mantenimento di un basso profilo sono di fondamentale importanza, vista anche la notevole resistenza dei nemici che il gioco vi scaglierà contro. Le storie risultano ben scritte e narrate, nonostante un doppiaggio italiano non sempre all'altezza. Le animazioni legnose e una lenta risposta ai comandi tendono ad incidere in modo negativo sull'esperienza di gioco sulla lunga distanza. Più in generale, questa riedizione in alta definizione si presenta piuttosto scarna e mal ottimizzata, un difetto che, seppur non infici pesantemente la giocabilità dei titoli sopra citati, lascia più di una perplessità, vista l'importanza e la caratura della saga in questione. Altra nota dolente è la mancata inclusione del primo capitolo della serie, a oggi ancora non approdato su console. Tuttavia, nonostante i difetti sopra citati, questa collection si dimostra un pacchetto comunque invitante, in particolare per chiunque abbia imparato a conoscere l'agente 47 solo con il recente (e validissimo) Hitman Absolution.

Leon Genisio

IDENTIKIT

(COSA CAMBIEREMMO)

STEALTH MASCHERATO La serie di IO Interactive si è sempre distinta per la sua particolare natura ibrida, a metà fra un action game ed uno stealth game. Il suo gameplay ragionato e l'importanza rivestita dai travestimenti sono da sempre i marchi distintivi di questa saga.

Down: Il motore grafico sente non poco il peso degli anni...

VOTO 6,5/10

UNA COLLEZIONE DI RICORDI IN HD

Up: Non dover passare tutte le missioni a duellare con jet nemici aiuta molto nello spezzare i ritmi.

L'ACTION GAME TRA NUOVE E GRATTACIELI

Ace Combat: Assault Horizon Enhanced Edition

Decolla, con più di un anno di ritardo, la versione PC di Ace Combat: Assault Horizon. Per la precisione arriva su Windows l'Enhanced Edition, ovvero il pacchetto completo che include DLC, nuovi velivoli e missioni inedite rilasciate nel tempo per la versione console. Bonus a parte, la versione PC del simulatore di volo è un porting diretto di quella console, non presenta cioè un comparto tecnico modificato o aggiornato. La scelta non è un problema: anche se il lavoro risale ad alcuni mesi fa, dal punto di vista tecnico Assault Horizon ha poco e niente da invidiare ai titoli più recenti. La resa grafica degli aerei e degli effetti, come le esplosioni, sono eccelse, e solo quando ci si avvicina al terreno vengono a galla tutti i limiti tecnici di un comparto tecnico messo a punto inizialmente per console. I controlli, per quanto sia consigliato l'utilizzo di una periferica dedicata, sono facilmente addomesticabili utilizzando la tastiera. Questo ha molto a che vedere con la natura del gioco, che abbandona qualsiasi pretesa di simulazione realistica per ottenere la soddisfazione e la giocabilità immediate che solo un gameplay più arcade può dare. Munizioni pressoché infinite, manovre improbabili e stormi di nemici, giustificati da una storyline fatta di cliché presi in prestito da qualche sparatutto, sono all'ordine di giorno. Ma Ace Combat si presenta talmente bene in quello che vuole fare da non importarcene: abbattere velivoli nemici, offrire supporto aereo, imbracciare la mitragliatrice di un Apache, Assault Horizon offre il giusto mix di azione, varietà ed immediatezza (tanto da essere stato definito il Call of Duty dei cieli). Azione arcade non significa però semplicità, anzi più di una volta ci si ritrova a ripetere alcuni stralci di missione non propriamente agevoli, ma la varietà di cui sopra aiuta a non incappare nel senso di frustrazione e ripetitività che porta, a volte, ad abbandonare un gioco non eccelso. Oltre alla campagna di 16 missioni, completabile in circa otto ore, sono a nostra disposizione una modalità cooperativa ed il multiplayer competitivo. Il secondo, esclusivamente online come il primo, prevede le tipiche modalità Deatmatch, Conquista e Dominio fino a 16 giocatori. La modalità multigiocatore è immediata ed intuitiva quanto quella in singolo; l'unica perplessità deriva dalla scelta di utilizzare la piattaforma Games for Windows Live, non esattamente nota per la sua stabilità. In conclusione, se non siete alla ricerca di un simulatore di volo realistico, Assault Horizon ha tutte le carte in regole per offrirvi diverse ore di divertimento (considerato anche, fa bene ricordarlo, il prezzo assai contenuto).

Francesco Ricci

VOTO 7,5/10
RAPIDO, INTUITIVO, DIVERTENTE.

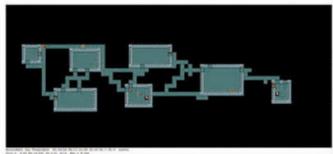
DETTAGLI
FORMATO: PC
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NAMCO BANDAI GAMES
DEVELOPER: NAMCO PROJECT ACES
MULTIPLAYER: SÌ (ONLINE)

BELLO COME
ACE COMBAT ADVANCE

PEGGIO DI
ACE COMBAT: DISTANT THUNDER

MISSING LINK
COSA CAMBIEREMMO
SPETTACOLARIZZAZIONE: se Michael Bay avesse diretto un film come Top Gun, il risultato sarebbe molto simile a quello che vediamo con Ace Combat. Non si risparmia su esplosioni pirotecniche e collisioni con edifici.

Right: La varietà del gioco passa anche attraverso le ambientazioni: Dubai, aree metropolitane, zone innevate...

play
media company

ALTRO CHE DARK SOULS...

NetHack

Bellissime nuvolette di zucchero filato, questo mese son qui innanzi a voi per parlare probabilmente del gioco più bello mai creato dalla notte dei tempi: un titolo che si è diffuso attraverso l'internet quando ancora era in piedi il muro di Berlino, che ci ha accompagnato per ventisei anni causando, morte dopo morte dopo morte, una sequenza di sproloqui e bestemmie che ancora riecheggiano nell'etere. A cosa mi riferisco? Ma al dungeon crawler più profondo, completo, spietato e soprattutto gratuito che uomo abbia mai visto: NetHack. Diretto discendente di Hack, evolutosi a sua volta da Rogue, capostipite dei "giochi che causano esaurimento nervoso". Dopo questa pomposissima presentazione, però, facciamo due passi indietro e andiamo con calma. I dungeon crawler sono un determinato tipo di gioco di ruolo, solitamente con grafica ridotta all'osso, che seguono un paio di regole molto semplici: la mappa di gioco viene generata sempre casualmente, la difficoltà deve essere mostruosa e, cavallo di battaglia, in caso di morte bisogna ricominciare da capo. Eh, sì, un piccolo errore e... ZAC! Ore di gioco perse. Come si fa a non amare un gioco così! Dopo aver creato un personaggio, mischiando brutalmente una delle tredici classi (tra cui il temutissimo turista, armato di carta di credito e macchina fotografica) con razze e allineamento a piacere, potremo muovere i primi passi nel "Dungeon of Doom", in compagnia di un simpatico animaletto (cane o gatto) che ci seguirà fedelmente salvandoci spesso la vita, sopratutto nei primi minuti di gioco. Da questo momento, ogni singolo passo può farvi morire. Troveremo non so quanti tipi di mostri, ognuno con abilità particolari, punti di forza e debolezze uniche, pronti a spellarci senza troppi complimenti, insieme a trappole letali, passaggi segreti e tanti, tanti oggetti maledetti.

DETTAGLI

FORMATO: PC, MAC
ORIGINE: INTERNET, NON ESISTE UN LUOGO FISICO!
DEVELOPER: DEVTEAM
MULTIPLAYER: NO

Up: Stiamo per finire il primo livello e ancora non siamo morti!

Left: In principio era ASCII. Poi l'internet disse "Sia la Grafica!". E grafica fu.

La parte più divertente di NetHack è proprio questa: ogni oggetto che troveremo, arma, armatura, pozione o pergamena magica che sia, sarà potenzialmente la nostra causa di morte. Non conosceremo gli eventuali effetti magici del nostro equipaggiamento finché non li proveremo sulla nostra pellaccia, escludendo le rare volte dove potremo sfruttare qualche pergamena di identificazione, cosa che ci porterà spesso e volentieri a prendere fuoco, esplodere, finire teletrasportati in qualche pessimo posto, volare senza più possibilità di toccare il terreno, attirare le ire funeste di qualsiasi abitante dell'enorme dungeon o, più semplicemente, morire di cause naturali. Fortuna vuole che ogni tanto le cose girino per il verso giusto, così al posto del temibile "Amuleto dello Strangolamento" (a voi capire, dal nome, la proprietà magica di questo stupendo monile) troveremo oggetti realmente utili, che ci permetteranno di sopravvivere qualche minuto in più. Morire continuamente, fidatevi di me, porterà più risate che imprecazioni, tanto che le storie dei vari personaggi (o meglio "i modi in cui sono morti orribilmente") potrebbero essere scritte in un libro da lasciare ai posteri. Scaricate questo capolavoro, cercate qualche guida per capirci qualcosa (ci sono decine di comandi da utilizzare), stringete i denti per sopravvivere alla non-grafica e, vi assicuro, non riuscirete più a dimenticare quello che diventerà uno dei vostri giochi preferiti. Vi lascio citando una frase con cui il buon Aurelio, che potrete leggere qui accanto, ha colto il vero spirito di NetHack: "È allucinante che un gioco di 20 anni fa presenti una tale libertà d'azione da far sembrare così vecchi i titoli di questa generazione".

Marco Tassani

IDENTIKIT

(COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO)

FINCHÉ MORTE NON VI SEPARI: Non lo finirete mai, ma provarci sarà la cosa più epica che farete su PC. Vale almeno il tentativo.

Up: "Ognuno sta solo sul cuor della terra trafitto da un raggio di sole: ed è subito sera"

IL PS NETWORK A LEZIONE DI EPICA

Knytt Underground

Nel corso di questa generazione, Sony ha iniziato a stringere dei rapporti sempre più saldi con il mondo degli sviluppatori indipendenti, arricchendo il catalogo del Playstation Network con titoli di ottima qualità. Il risultato di questo sodalizio lo si è visto in particolar modo negli ultimi mesi, grazie a Journey che è stato premiato come gioco dell'anno per PlayStation 3 all'interno dei Video Game Awards 2012. A questa nutrita schiera di produzioni eccellenti, si è aggiunto Knytt Underground, l'ultima fatica dell'eclettico designer Svedese Nicklas Nygren (per gli amici Nifflas), noto agli utenti PC per tante piccole perle del calibro di Saira, NightSky e Within a Deep Forest.

Disponibile sia per PlayStation 3 che per PS Vita, Knytt Underground, seguito degli amati Knytt e Knytt Stories, si presenta come un metroidvania "sui generis", lontano dai cardini che hanno caratterizzato i capisaldi del genere quali Super Metroid e Castlevania: Symphony of the Night. Il gioco non ci metterà di fronte alcun nemico che tenterà di intralciare il vostro cammino, le uniche sfide che dovrete affrontare saranno la risoluzione di alcuni semplici enigmi basati sull'interazione con l'ambiente circostante o alcune sequenze spiccatamente platform. Il fulcro dell'esperienza proposta risiede piuttosto nell'esplorazione del vasto mondo nel quale saremo immersi, composto da oltre millecinquecento ambienti tutti da scoprire. Nei panni di Mi, una dolce Knytt, nome con cui sono noti gli abitanti di questo piccolo microcosmo invisibile agli occhi di noi umani, intraprenderemo una magica avventura che ci vedrà impegnati in un eroico tentativo di salvare la nostra specie da un'oscura minaccia. La trama non sarà altro che un banale pretesto che ci consentirà di visitare scenari mozzafiato che spazieranno dalle profondità della Terra alle vette delle più alte cime innevate, da spiagge assolate a brulli campi inariditi dalle rigide temperature invernali, passando per deliziosi villaggi immersi nella vegetazione e fabbriche esalanti fumi inquinanti. È proprio questo piccolo universo, così vitale e nel contempo così misterioso, il vero protagonista di Knytt Underground. Ci ritroveremo ad esplorarne con sempre maggiore curiosità ogni singolo anfratto e non saremo soddisfatti finché non avremo visto ogni singolo scorcio di paesaggio, non ne avremo portato alla luce ogni segreto e, in definitiva, non saremo arrivati a conoscerlo come se ci vivessimo da sempre. L'abilità di Nifflas con questa sua opera è stata quella di riuscire far leva su una delle pulsioni più pure dell'animo umano quali la sete di conoscenza, la spinta verso l'ignoto, la tensione per la scoperta. In tal senso, ben più di altri titoli che ci mettono di fronte orde di nemici da fare a fette o sfide tanto arzigogolate quanto banali, Knytt è il vero discendente di quella narrativa epica che, grazie a poemi come l'Odissea, abbiamo tanto imparato ad amare. Non abbiate paura di smarrirvi in questo piccolo-grande mare di avventure, sarà un dolce naufragare.

Aurelio Maglione

DETTAGLI

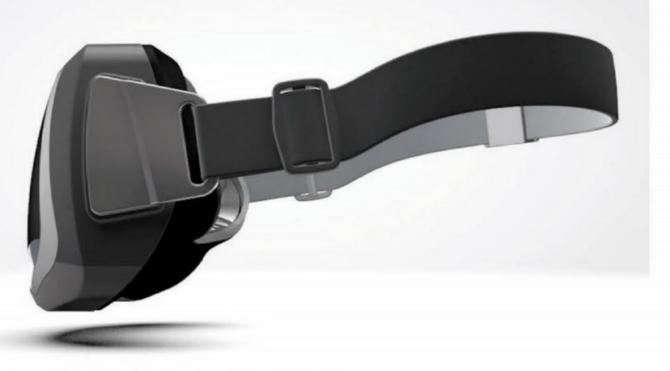
FORMATO: PC
ORIGINE: SVEZIA
DEVELOPER: NIFFLAS (NICKLAS NYGREN)
MULTIPLAYER: NO

IDENTIKIT

[COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO]

GIROVAGHI: A RENDERE UNICO KNYTT UNDERGROUND È L'ESPLORAZIONE DEL VASTO MONDO FATATO, TUTTO DA SCOPRIRE E PIENO DI SORPRESE.

Hardware Republic

A cura di Alessandro Oteri

Up: Una delle più eleganti visioni di Oculusi Rift.

OCCHI APERTI, LA REALTÀ È AUMENTATA

Le ultime su Oculus Rift

Passare una notte a Las Vegas è da sempre il sogno proibito di molte persone. Se siete degli appassionati di serie TV probabilmente penserete alle decine di prodotti ambientati nel capoluogo del Nevada; se vi piace il divertimento sfrenato la vedrete come la vostra meta ideale; se come noi, invece, siete appassionati di videogame e tecnologia vi verranno in mente tre lettere: C.E.S.

Per i pochi che non avessero idea di cosa si stia parlando, vi diamo un aiuto: CES è un acronimo che sta per Consumer Electronics Show, ed è certamente una delle fiere più importanti al mondo tra quelle dedicate alla tecnologia e all'elettronica di consumo.

Ogni anno si danno appuntamento a Las Vegas i più grandi produttori di gadget tecnologici, con l'obbiettivo di mostrare agli addetti del settore e agli appassionati tutte le innovazioni che a breve sarà possibile trovare sugli scaffali. Sempre più spesso, però, è possibile ammirare veri e propri prototipi futuristici.

Il mondo dei videogiochi non è prettamente parte integrante di questa manifestazione, partecipandovi solo a fasi alterne; ma con la grande crescita del mercato gaming oriented e la ricerca di tecnologie sempre più innovative come furono il Wii della nipponica Nintendo e il Kinect di Microsoft, il CES di Las Vegas è diventato il teatro ideale per far debuttare i prodotti più interessanti orientati all'intrattenimento videludico.

Mentre scriviamo, il sipario si è abbassato da poco sull'edizione 2013 del CES e abbiamo ancora negli occhi le tante meraviglie presentate nell'edizione appena terminata. È stato possibile osservare gadget per ogni esigenza e di ogni tipo, apparati di domotica che rendono le case sempre più intelligenti e le mettono al servizio dell'uomo, oltre a tante chicche dedicate a noi videogiocatori.

Tra tutti i balocchi presenti in questo luogo fatato uno tra tutti ci ha maggiormente lasciati a bocca aperta e con gli occhi spalancati.

Non si trattava di una novità assoluta, visto che parliamo di una periferica già presentata alla gamescom di Colonia la scorsa estate ancora in fase embrionale; al CES di quest'anno invece è stato esposto un modello molto più vicino ad un vero prodotto ed è stato possibile toccarlo con mano e testarlo. Di cosa stiamo parlando, vi starete chiedendo. La risposta possibile è una sola: Oculus Rift.

Oculus Rift ha l'ambizioso obbiettivo di cambiare radicalmente il modo di videogiocare, immergendo il giocatore direttamente all'interno del mondo in cui è ambientato il titolo.

L'idea di base non è una vera e propria novità: sono ormai diversi anni che si parla di tecnologie orientate all'immersione totale e sono passati quasi 20 anni da quando per la prima volta venivano presentati i primi caschi e i primi cinema con esperienza 3D.

C'è da dire che negli ultimi anni, però, l'uso di queste tecnologie ha preso sempre più piede e ormai anche le pay-tv più famose hanno canali dedicati alla fruizione di prodotti cinematografici ed eventi sportivi in tre dimensioni.

Ma Oculus Rift è qualcosa di più:

navigando su internet, chiunque abbia avuto l'occasione di provarlo con mano e di indossarlo racconta di un'esperienza unica e totalmente nuova.
La cosa che sembra di più lasciare a bocca aperta è la vera sensazione di essere realmente immersi in un modo nuovo, con emozioni amplificate e una realisticità dei movimenti a livelli mai visti.
Qualcuno racconta che provando Oculus Rift più volte si sia trovato a muoversi realmente come se fosse davvero all'interno del videogame.
Chiaro non stiamo parlando di una tecnologia finita, è un prodotto ancora in divenire e ci sono varie problematiche da sistemare: per esempio, sembra che chi sia astigmatico abbia ancora qualche problema a usare la periferica.
Ma la cosa che più è interessante di questo prodotto è la semplicità che in fondo lo caratterizza: Oculus Rift è una mascherina con all'interno due piccoli pannelli LCD ad alta risoluzione che, essendo estremamente vicini all'occhio, fanno intendere al nostro cervello che in realtà quello che stiamo vedendo sia davvero attorno a noi.
Nonostante il grande entusiasmo con cui è stato accolto, su Oculus Rift resta sempre una leggera patina di scetticismo. Ci si chiede che diffusione possa avere

una tecnologia così di nicchia, sembrando destinato a divenire quel tipo di prodotto che piace ai grandi appassionati ma che non può conquistare il mercato di massa. Fatta questa osservazione, ci resta da chiederci se gli investimenti fatto nello sviluppo di questa tecnologia verranno ripagati da una reale domanda di mercato. Come sempre, il tempo ci darà le risposte alle nostre domande. Intanto coltiviamo la speranza di poter avere un giorno tra le mani il nostro Oculus Rift!

Up:
Oculus Rift alla sua ultima apparizione.

Left:
Palmer Luckey con la propria creatura.

COOLER MASTER POWER FORT

COOLER MASTER ALLA CARICA !

Siete in treno, vi resta ancora un'ora di viaggio e volete fare una partita al vostro videogioco portatile preferito. Accendete il vostro tablet e scoprite che la batteria è scarica. Niente panico: Cooler Master, ormai da qualche tempo, ha lanciato un nuovissimo gadget che vi permetterà di non restare mai "senza carica".
Stiamo parlando del Cooler Master Power Fort, una piccola scatola magica che contiene un sacco di energia pronta a ricaricare i vostri dispositivi portatili.
Il Power Fort è disponibile in due tagli differenti, uno da 5600 mAh ed uno da 6600 mAh. Il taglio meno capiente presenta solo due porte di ricarica, 1 USB 2.0 e una Micro-USB 2.0. Nella versione da 6600 mAh invece è disponibile una porta USB 2.0 in più. Abbiamo avuto l'occasione di provare il Power Fort 6600: il prodotto, grazie alla sua scocca di plastica lucida e le sue sinuose linee arrotondate si presenta elegante e deciso, è disponibile in due colori: nero lucido e bianco perla. Le dimensioni sono ridotte: solo 11 L x 9 W x 1,7 H cm ed un peso di 178 g, caratteristiche che lo rendono facilmente trasportabile (come ovvio ch sia).
Il cuore del Power Fort è una capiente batteria ai polimeri di litio che, una volta ricaricata (il tempo di ricarica dichiarato dalla casa produttrice è tra le sette e le nove ore), permette di ricaricare qualsiasi periferica che usi una delle due interfacce menzionate prima.
Il Power Fort è molto utile per ricaricare Tablet e Smartphone, ma sarà possibile usarlo anche in viaggio: per esempio, per ricaricare la propria fotocamera o il proprio eBook Reader.
Il Power Fort vi dà la possibilità di ricaricare fino a due periferiche USB contemporaneamente (nella versione de 6600 mAh) permettendo di ricaricarle entrambe completamente. In più, grazie ai LED presenti sulla parte superiore, sarà possibile conoscere in tempo reale il livello di carica residua del Power Fort stesso.

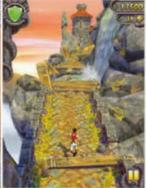
App Republic

A cura di Davide Panetta

I MIGLIORI DEL MESE

TEMPLE RUN 2

FORMATO: **iOS, Android** | SVILUPPO: **Imangi Studios**

Temple Run è ormai nella storia dei videogiochi. E non è affatto eresia ammetterlo. Pensateci bene, quella semplice idea, all'apparenza tutt'altro che originale e un po' fuori moda, ha infiammato gli store digitali di iOS e Android nel giro di pochi mesi, dando il via a una produzione di cloni impressionante proprio come successe con Super Mario Bros. e l'eterno Street Fighter 2. Ora, per il suddetto gioco (che tanto ha risucchiato energia alle batterie della stragrande maggioranza degli smartphone nel mondo) è arrivato il momento di prendersi il meritato congedo e lasciare campo libero al suo sontuoso, quanto atteso seguito. Le novità introdotte da Temple Run 2 sono molte, ma fortunatamente neanche così tante da far gridare allo scandalo. Il gameplay di base è rimasto infatti pressoché invariato, tuttavia adesso la varietà contestuale è molto più generosa che in passato, grazie all'introduzione di sessioni di gioco ambiente in una miniera a bordo di un carrello, brevi tratti in cui scivolare su una corda per passare da un piattaforma all'altra, statue che sputano fuoco, fiumi in piena da saltare, ma anche nuovi potenziamenti come lo scudo protettivo attivabile raccogliendo un tot numero di monete o le gemme per continuare la partita dopo il game over. Insomma, pur adottando una politica conservatrice, Imangi Studios fa nuovamente centro rimodellando con una buona quantità di aggiunte un titolo di per sé già perfetto, che certamente farà scuola per molti mesi a venire...

VOTO 9/10

TUPSU - THE FURY LITTLE MONSTER

FORMATO: **iOS, Andorid** | SVILUPPO: **Evgeni Gordejev**

Ogni giorno escono migliaia di nuovi videogiochi per smartphone e, di conseguenza, tanti nuovi personaggio vanno a ingrassare il già corposo immaginario iconografico del nostro passatempo preferito. Molti di questi finiscono presto nel dimenticatoio o addirittura passano completamente in sordina senza che nessuno li abbia mai potuti conoscere anche solo di nome. Tupsu - protagonista dell'omonimo gioco qui trattato - in effetti non sembra avere il potenziale per raggiungere il cuore del pubblico, ma il suo gioco decisamente sì. In cosa consiste dunque questo titolo? Nello sfruttare la particolare conformazione fisica di Tupsu per muoversi lungo i livelli e risolvere le immancabili questioni di logistica che, come prassi vuole, diventano via via sempre più ostici. Tupsu infatti è una palla di pelo composta da tre occhi appiccicosi, i quali è possibile allungare (fino a una certa distanza) per attaccarsi agli oggetti presenti nei quadri. È logico che a farla da padrone in questo gioco non siano soltanto le meccaniche di movimento del personaggio ma anche la conformazione stessa degli ambienti, che non sempre apparirà intuitiva. Ad esempio, le rocce sono scivolose e per questo inafferrabili, mentre la disposizione delle piattaforme sospese in aria richiedono il più delle volte un attento e precisissimo lavoro di "attacca e stacca". Ad aiutare il nostro simpatico amico tri-occhiuto ci saranno comunque vari elementi, come delle casse di legno o dei palloncini, questi ultimi utili per raggiungere una posizione sopraelevata. Decisamente consigliato.

ZOMBIE SMASHER

FORMATO: ANDROID
SVILUPPO: ITALY GAMES

GLI ZOMBI LI ABBIAMO uccisi in tutti i modi. Gli abbiamo sparato in testa, rotto l'osso del collo con una bella mazza da baseball, fatti a brandelli con una sega, ma mai schiacciati come brufoli. In Zombie Smasher ciò è finalmente possibile, oltre che dannatamente divertente. Proprio come in un qualsiasi gioco schiaccia insetti, anche qui non dovrete fare altro che tappare sopra una zombi e ridurlo in poltiglia per aumentare il punteggio. Un passatempo dal gusto splatter davvero niente male.

VOTO 7/10

RUZZLE

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: MAG INTERACTIVE

È DIVENTATO UN VERO E PROPRIO FENOMENO. Il suo nome è Ruzzle. Si tratta in sostanza di un paroliere dove, in una scacchiera composta da 16 caselle contrassegnate da una lettera dell'alfabeto, dovrete trovare delle parole esistenti nella lingua italiana. Ogni partita si divide in tre round ed è possibile, anzi, consigliato, inventarsi nuovi vocaboli per ottenere più punti. Qual è il segreto del suo successo? La possibilità di giocare con i propri amici su Facebook. Provatelo, invitate un amico e capirete che non vorrete più smettere!

VOTO 9/10

SLENDER RISING

FORMATO: IOS
SVILUPPO: MICHAEL HEGEMANN

SU PC SLENDER ha terrorizzato mezzo mondo, riportando in auge quella paura ansiogena e psicologica che contraddistingueva i primi capitoli di Resident Evil e Silent Hill, e che ormai è andata persa con il tempo. Slender per iPhone in verità non si svolge al buio, ma alla luce del giorno, rovinando in gran parte quel senso di incoscienza del pericolo che si prova giocando al titolo originale. Anche così però, questa versione tascabile è capace di impaurire quanto basta per far salire più di una volta il cuore in gola.

VOTO 7,5/10

SUPER KNIGHTS

FORMATO: IOS , ANDROID
SVILUPPO: CHILLINGO INTERNATIONAL

NON FATEVI INGANNARE dalle apparenze: Super Knights non è un rifacimento clandestino per smartphone del ben noto Ghosts 'n Goblins. Al giocatore sarà chiesto semplicemente di appendersi a una serie di chiodi sospesi in aria e raccogliere le pietre preziose disseminate sullo schermo. I nemici (fantasmi e malvagità affini) ovviamente cercheranno di rovinarvi la festa senza interruzione, ma se sarete bravi a calcolare le distanze e gestire con maestria l'uso della corda, diventerete imbattibili.

VOTO 8/10

SUPER HEXAGON

FORMATO: IOS, ANDROID
SVILUPPO: TERRY CAVANAGH

SE AVETE VOGLIA DI QUALCOSA di veramente impegnativo, allora Super Hexagon è il titolo che fa al caso vostro. Il gameplay è tanto semplice quanto bastardo: voi siete un piccolo triangolino posto allÐinterno di unÐarena formata da esagoni in continuo movimento, e il vostro scopo è quello di non farvi intrappolare da questi ultimi, approfittando delle poche vie d'uscita. Considerando che ogni esagono è composto da colori psichedelici, diventare matti sarà un gioco da ragazzi!

VOTO 8,5/10

GOBLINS RUSH

FORMATO: ANDROID
SVILUPPO: SEMI SECRET SOFTWARE, LLC

UN PASSATEMPO PIÙ CHE DISCRETO, ecco come definire Goblins Rush. In questo titolo dovrete fermare l'attacco continuo di un gruppo di malefici goblins che cercheranno di eliminarvi dalla parte sinistra dello schermo scagliandovi contro di tutto. A voi il compito di fermarli utilizzando i poteri di un maghetto: palle di fuoco, raggi di ghiaccio, incantesimi bloccanti e chi più ne ha più ne metta. A seguito di ogni missione conclusa con successo sarà anche possibile potenziare le proprie abilità e diventare così più letali.

VOTO 8,5/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.148 MARZO 2013

in collaborazione con

I PROSSIMI EVENTI

Da martedì 12 febbraio a venerdì 3 maggio
ALIENS: TRANSMEDIA BUG HUNT

Sabato 9 marzo
TEXT ADVENTURE DAY

Sabato 9 marzo
LARA FOREVER

Domenica 10 marzo
PITFALLS AND POWER-UPS.
BUILDING AND TEACHING THE HISTORY OF VIDEO GAMES

Sabato 23 marzo dalle 10 alle 20
GRAN RADUNO EXTREMELOT

Venerdì 29 marzo ore 18:00
ALIEN NELLA FANTASCIENZA LETTERARIA

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

A POCKET FULL OF KRYPTONITE

Viviamo ogni santo giorno a contatto con super-eroi di ogni taglia, look e potenziale, ma non siamo abituati a chiederci chi abbia effettivamente ispirato la loro creazione. Da dove saltano fuori, in altre parole, tutti questi individui straordinari le cui titaniche imprese passano spesso e volentieri dai nostri Pad? Una delle risposte più convincenti al quesito langue probabilmente tra le pagine di uno dei fumetti più amati di sempre e fa riferimento ad un possente alieno che i più identificano col semplice "nickname" di Superman.

Senza l'impagabile contributo offerto da quest'ultimo all'immaginario collettivo, il processo di emancipazione

SPECIALE

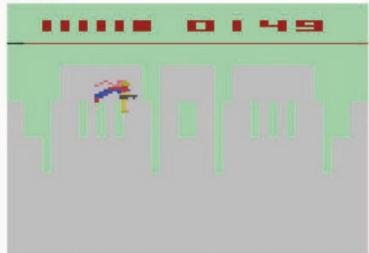
OH, SUPERMAN!

L'UOMO D'ACCIAIO SPIXELLATO E CONTENTO

Batman potrà essere il più figo, Spiderman il più simpatico e Tony "Iron Man" Stark il più ricco, ma nessuno di essi potrà mai strappare a Superman la palma di super-eroe più famoso di tutti i tempi. Consolidatasi nell'arco di oltre 70 anni di successi, la possente figura di Kal-El ha lasciato un segno indelebile nella memoria di numerose generazioni, favorendo la parallela esplosione di uno dei fenomeni cross-mediatici più longevi di sempre.

Dal fumetto ai cartoon, passando per giocattoli, film e serie TV, fino a giungere sui circuiti dei più noti sistemi da gioco apparsi sul mercato negli ultimi trent'anni, l'Uomo d'Acciaio è di fatto una parte integrante del bagaglio culturale di tutti noi, il che rende pressoché impossibile trascurare l'imminente lancio del reboot cinematografico a lui dedicato: L'Uomo d'Acciaio di Zack Snyder. Per ingannare l'attesa che ci separa da questo attesissimo day-one, abbiamo pensato di rispolverare tutti i videogame che l'hanno celebrato fino ad oggi!

1978
SUPERMAN
ATARI 2600 – ATARI INC.

A dispetto dell'elementare architettura grafica, il primo Superman-Game della storia stupiva per la ricchezza del suo gameplay. Sulla base di una funzionale struttura a scorrimento orizzontale, John Dunn costruì un'esperienza action molto avvincente, che alternava classiche sequenze beat'em up e sezioni di volo. Degni di nota, in tal senso, gli scoppiettanti siparietti relativi al salvataggio di una Lois Lane puntualmente braccata dal perfido Lex Luthor.

Oltre a indossare il vermiglio mantello di Superman i giocatori avrebbero dovuto vestire anche i comuni panni di Clark Kent, il più delle impegnato a cercare una cabina telefonica adibita alla sua famosa "trasformazione".

SUPER FACT

Ideato da Jerry Siegel e Joe Shuster nel 1932, Superman debuttò negli States il 10 giugno del 1938 sulle pagine del leggendario n°1 della rivista Action Comics.

1987
SUPERMAN
NES – KOTOBUKI SYSTEM

I fan di Superman avrebbero dovuto attendere ben 9 anni prima di rimettere le mani su un videogame che celebrasse il proprio beniamino. A interrompere questo digiuno, ci avrebbero pensato i guru della Kotobuki System che scelsero il NES come unico destinatario di uno scoppiettante jump'n run a scorrimento orizzontale, in cui l'Uomo d'Acciaio non faceva sfoggio di soli pugni, ma anche di abilità speciali quali Super Soffio e Vista ai Raggi X.

Ambientato all'interno di una convincente riproduzione in Pixel di Metropolis, il Superman della Kotobuki trovava uno dei suoi principali tratti distintivi nelle sfumature Super Deformed abbinate agli sprite principali. Particolarmente spassose, inoltre, le fumettistiche sequenze dialogali di intermezzo.

mediatica che avrebbe sdoganato la cultura super-eroistica nel mondo non avrebbe in effetti goduto della medesima forza propulsiva, rimandando a chissà quando il nostro appuntamento con Solid Snake, Dante, Kratos e, perché no, Super Mario stesso.
In relazione a questa teoria, appare evidente che ognuno di noi debba molto al colosso targato DC Comics e questo a prescindere dai sentimenti che lo legano, o magari lo separano, dalla sua storia fumettistica. Ecco perché consiglio a tutti di abbandonarsi senza riserve alla lettura dello special che abbiamo redatto in suo onore!

Gianpaolo "Mossgarden" Iglio

SUPER

FACT

Superman esordì in Italia il 2 luglio del 1939 sulle rivista di regime "Albi dell'Audacia": inizialmente, il personaggio venne ribattezzato Ciclone, per poi assumere altri nomi patriottici quali l'Uomo d'Acciaio e l'Uomo Fenomeno. Tra il 1954 e il 1956 divenne quindi Nembo Kid – Il Ragazzo delle Nuvole, salvo poi riappropriarsi del suo nome originale soltanto nel 1967.

1989
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL
APPLE II / BBC MICRO / MSX / ELECTRON C64 / AMSTRAD CPC / SPECTRUM ZX / AMIGA / ATARI ST – CAPSTONE SOFTWARE

The Man of Steel resta a tutt'oggi una delle produzioni più ambiziose mai dedicate al leggendario Kal-El. A scandire il ritmo di un acceso confronto a tre fra quest'ultimo, Lex Luthor e il minaccioso Darkseid avremmo trovato stavolta una solida struttura multi-evento, in cui sequenze shooter a scorrimento alternato andavano amalgamandosi a sezioni di volo in falso 3D ispirate al famoso Space Harrier di SEGA.

La Main-Story del gioco veniva sviscerata attraverso delle efficaci tavole fumettistiche il cui design strizzava ben più di un occhio agli albi cartacei firmati da John Byrne a partire dal 1986.

1992
SUPERMAN
MEGADRIVE – SUNSOFT SUN CORPORATION

Vecchie canaglie come Prankster, Metallo, Mr. Mxyzptlk e Braniac sarebbero stati solo alcuni degli avversari con cui il nostro Uomo d'Acciaio avrebbe dovuto fare i conti nell'ambito di questa celebre esclusiva Megadrive. Diretto da Masahiro Kataoka, il gioco brillava senz'altro sotto il profilo grafico, ma faticava a costruirsi una propria identità in termini di gameplay. Colpa di un format di gioco fin troppo viziato dai classici cliché caratterizzanti i Beat'em Up a scorrimento di inizio anni '90.

Sganassoni, Power-Up, Special Move e le consuete Boss Battle: il Superman della Sunsoft era tutto lì. Non che ci fosse nulla di male, ma in fin dei conti al posto di Kal-El poteva esserci tranquillamente Shinobi e nessuno avrebbe notato grosse differenze.

1993
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL
MASTER SYSTEM / GAME GEAR – GRAFTGOLD CREATIVE SOFT. / VIRGIN GAMES

Visivamente accomunabile al succitato titolo realizzato da Sunsoft in esclusiva per Megadrive, il Man of Steel della Graftgold spostava l'asse portante del gameplay verso soluzioni Platform. Ad arricchire una struttura portante comunque convenzionale, sarebbero intervenuti stage esplorabili non solo in orizzontale, ma anche in verticale: una trovata chiaramente figlia alle capacità di volo a disposizione del nostro eroe.

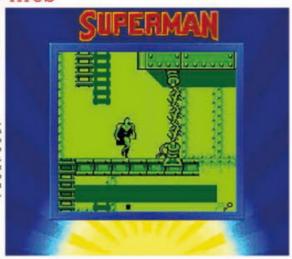
Molto più appariscente nella sua incarnazione Master System, che nello striminzito porting made in Game Gear, The Man of Steel sarebbe stato l'ultimo Superman-Game a vedere la luce su un Home System ad 8Bit.

SPECIALE

SUPER FACT

Nativo di Krypton, Superman venne inviato sulla Terra da suo padre Jor-El prima che il suo pianeta esplodesse. Praticamente invincibile, l'Uomo d'Acciaio risulta vulnerabile solo alla Kryptonite - materiale proveniente dal suo pianeta natio - e alla magia.

1997 SUPERMAN
GAME BOY – TITUS

● Graficamente parlando, il Superman della Titus faceva discreto sfoggio delle risorse tecniche in forza al Game Boy, sacrificando tuttavia buona parte della videata di gioco onde non compromettere la fluidità dello scrolling.

Direttamente ispirato alla serie di Cartoon "Le Avventure di Superman" prodotta da Leslie Lamers a partire dal 1996, questo piccolo gioiellino made in Game Boy proponeva un gameplay relativamente eterogeneo che vedeva sequenze shooter alla R-Type alternarsi ciclicamente a sezioni di gioco più tradizionali, che spaziavano dal platform al più collaudato dei beat'em up.

1994 THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN
MEGADRIVE / SNES - BLIZZARD ENTERTAINMENT SUN CORPORATION

Come suggerito dal titolo, The Death and Return of Superman faceva riferimento alla celebre saga shock "La Morte di Superman" (1992), in cui Kal-El perdeva la vita nello scontro con Doomsday. Nel Beat'em Up firmato da Blizzard Entertainment i giocatori avrebbero avuto modo di interpretare lo stesso Superman e i quattro eroi che cercarono di rimpiazzarlo, ovvero The Steel, The Eradicator, The Cyborg e Superboy.

● Al di là delle relative differenze che caratterizzavano il repertorio offensivo dei protagonisti, The Death and Return of Superman si faceva notare più per l'imponente comparto grafico, che per l'originalità del suo gameplay. Sia come sia, la sua singolare impostazione narrativa lo trasformò in un oggetto di culto per tutti gli appassionati del fumetto.

1999 SUPERMAN
N64 – TITUS

Archiviata con successo l'esperienza Game Boy, i ragazzi della Titus tornarono al lavoro sul brand di Superman puntando stavolta all'N64. A fronte delle ambizioni nutrite dal team francese, questo titolo si sarebbe tuttavia rivelato un disastro sotto ogni punto di vista, consegnando agli annali uno dei peggiori crossover fumetto-videogame che la storia ricordi.

● Concettualmente debole, col un penoso level design a compromettere ulteriormente una struttura da action 3D già abbastanza carente, Superman per N64 trovava il suo peggior difetto in sede grafica, dove fondali privi di texture venivano biecamente camuffati da un'ingombrante effetto nebbia.

2002
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL
XBOX – CIRCUS FREAK STUDIO / INFOGRAMES

● Ad una prima occhiata, l'impianto visivo di The Man of Steel offriva uno spettacolo alquanto fascinoso. Una volta metabolizzato l'iniziale stupore, anche l'utente meno esigente avrebbe tuttavia notato l'inadeguatezza di alcune animazioni e la generale inadeguatezza del motore fisico di supporto.

Quest'esclusiva Xbox aveva tutte le carte in regola per regalare ai fan dell'Uomo d'Acciaio tutto ciò che Superman per N64 non era riuscito ad incarnare, e cioè un action game moderno che conferisse respiro più ampio al potenziale di un eroe cui il 2D cominciava a stare davvero stretto. Purtroppo, la zoppicante realizzazione tecnica non garantì adeguato supporto ad una struttura sandbox per molti versi ingiustificata, e l'intera operazione franò sotto il suo stesso peso.

SUPER FACT

Oltre alla nota invulnerabilità Superman, dispone di Super-Sensi, Forza Sovrumana, Vista ai Raggi X, Super Velocità, Super Soffio e Vista Calorifica al Laser. Curiosamente, nelle sue incarnazioni firmate Siegel/Shuster egli non era in grado di volare: quest'abilità sarebbe stata acquisita solo in un secondo momento.

SUPER FACT

Le avventure di Superman si svolgono prevalentemente nella città immaginaria di Metropolis: una megalopoli statunitense per molti versi accomunabile a New York. Qui, il nostro Super Uomo conduce un'esistenza borghese vestendo i panni dell'impacciato Clark Kent, un giornalista del quotidiano Daily Planet.

2002
SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS
PS2/GAME CUBE – INFOGRAMES

Mentre i Circus Freak Studios bruciavano l'occasione della vita mandando alle ortiche l'esclusiva Xbox affidatagli dai vertici Infogrames, la major francese curava internamente lo sviluppo di un nuovo tie-in dedicato alla dimensione cartoon di Superman. Sebbene più incoraggiante, il risultato di quest'operazione non consentì in ogni caso a Kal-El di infrangere quello che ormai cominciava ad essere il tabù del 3D.

● Shadow of Apokolips godeva di un gameplay sicuramente più efficace dei suoi predecessori tridimensionali, ma soffriva il contrasto di stili vigente tra il modello Cel-Shaded del suo protagonista e le spoglie scenografie minimaliste che lo circondavano.

SPECIALE

SUPER
FACT

La carriera cinematografica di Superman constava finora di 5 lungometraggi, di cui i primi 4 vennero prodotti tra la fine degli anni '70 e la seconda metà degli anni '80. Alla storica quadrilogia, andò quindi ad aggiungersi il controverso Superman Returns firmato da Brian Singer nel 2006.

2006
SUPERMAN RETURNS
PS3 / X360 – EA TIBURON / ELECTRONIC ARTS

L'uscita dell'omonimo film diretto da Brian Singer nello stesso anno, offrì ai membri della EA Tiburon l'occasione di realizzare il primo Superman 3D che offrisse un'esperienza di gioco degna di questo nome. Quello che, visto il potenziale dei sistemi ospitanti, avrebbe potuto facilmente trasformarsi in un "Arkham Asylum" ante litteram si risolse però nell'ennesima occasione mancata, nonché nella conferma che solo di rado i tie-in valgono il prezzo del biglietto.

● Struttura Sandbox, texture ad alta risoluzione, uno script dal taglio cinematografico e un budget significativo non bastarono a far di Superman Returns un titolo di spessore. Colpa di soluzioni strutturali scontate e di un Engine non esattamente performante.

2003
SUPERMAN:
COUNTDOWN TO APOKOLIPS
GBA – CRAWFISH INTERACTIVE / MYSTIC SOFT. / INFOGRAMES

Ispirato ancora una volta alla versione animata di Superman, Countdown to Apokolips riportava l'Uomo d'Acciaio in contesto bitmap, relegando all'impiego di efficaci isometrie ogni residua velleità tridimensionale. L'azzardo in questione avrebbe curiosamente pagato: agile e coinvolgente, il gioco avrebbe finito per evocare reminiscenze ancestrali ed emozioni che credevamo estintesi con The Last Ninja 2.

● L'impianto narrativo alla base di Countdown to Apokolips offriva ai giocatori l'opportunità di sottrarsi ad una altrimenti oziosa rassegna di scazzottate: vestendo i panni di Clark Kent essi avrebbero potuto ad esempio interagire con un numero notevole di personaggi, e dedicarsi magari alla soddisfazione di gradevoli side quest esplorative.

SUPER
FACT

Con l'arrivo nelle sale del nuovo "L'Uomo d'Acciaio" di Zack Snyder saranno stati tre gli attori ad aver interpretato il prode Kal-El al cinema. Il possente Henry Cavill prenderà il posto di Brandon Routh, il quale aveva a sua volta "sostituito" il compianto Christopher Reeve (1952 - 2004).

2006
SUPERMAN RETURNS
DS – SANTA CRUZ GAMES / EA TIBURON

Quick Time Event a go-go e una coraggiosa struttura sandbox supportata da un efficace engine poligonale erano gli ingredienti portanti della versione DS di Superman Returns. Prendendo maggiori distanze dalle tematiche narrate nell'omonimo film, questo titolo riusciva a trovare quello spessore che mancava alla sua controparte home, rivelandosi uno dei migliori omaggi portatili al sommo supereroe della DC Comics.

● **Buona parte del gioco ruotava intorno alla gestione degli eventi segnalati sulla mappa di Metropolis raffigurata nello schermo inferiore del DS. Una volta rintracciati i focolai di rischio, Superman avrebbe dovuto raggiungerli nel minor tempo possibile, salvo poi porre rimedio ad ogni sorta di pericolo per la cittadinanza.**

SUPER FACT

Superman e il suo Alter Ego Clark Kent, sono stati celebrati anche nell'ambito di tre diverse Serie TV: la prima di queste fu Adventures of Superman, andata in onda negli States tra il 1952 e il 1958. In tempi più recenti, è stato dunque il turno di Lois & Clark: le Nuove Avventure di Superman (1993 – 1997) e Smallville (2001 – 2011).

SUPER FACT

In ebraico, il nome di battesimo di Superman, ovvero Kal-El, significa Voce dal Vento. L'attore Nicholas Cage, noto appassionato di Comics, ha scelto di chiamare così il suo primogenito.

SUPER FACT

Superman è apparso in qualità di personaggio giocabile in molti altri videogame legati al marchio DC Comics, tra cui spiccano il recente Mortal Kombat VS DC Universe (2008 Midway – Xbox 360 / PS3), l'ottimo DC Universe Online (2011 Sony – PS3 / PC) e la storica serie Justice League (1995 – 2006)

Avventure multimediali

La carriera videoludica di Superman non consta di soli Action Game. Di tanto in tanto, marchi indipendenti più o meno noti, dedicarono infatti curiose iniziative volte alla sua celebrazione. Validi esempi di questa corrente produttiva furono il Fumetto Interattivo "Superman: The Mysterious Mr.Mist" prodotto da Inverse Ink su PC e Mac nel 1996 e l'Educational intitolato "Superman: The Greatest Hero" realizzato da V-Tech in solo formato V.Smile nel 2006, ma anche il visionario The Multipath Adventures of Superman: Menace of Metallo firmato dalla Brilliant Digital Enterprises nel 2000. In questa singolare avventura grafica interamente renderizzata i giocatori avrebbero potuto alterare il corso degli eventi sfruttando ciclici bivi narrativi.

THE MIRROR: CONVERSIONI A CONFRONTO

STREET FIGHTER

1987 CAPCOM – VERSIONE ORGINALE ARCADE – DIRECTOR TAKASHI NISHIYAMA / HIROSHI MATSUMOTO

Per essere stato il capostipite di una delle serie più amate e longeve della storia, il primo Street Fighter non ha mai goduto di un'adeguata visibilità retroattiva. Eppure, all'epoca del suo debutto in sala, il picchiaduro firmato da Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto aveva registrato un discreto successo. Come giustificare, pertanto, l'annoso silenzio che lo ha sempre avvolto? È parere diffuso che ad offuscare la memoria di questo classico sarebbero state le conversioni home che seguirono alla sua release: sebbene Capcom si fosse prodigata affinché il proprio blockbuster venisse celebrato a dovere tra le mura domestiche, quasi nessun sistema dell'epoca riuscì ad emulare le prestazioni della sua incarnazione originale. Ma a quale piattaforma avrebbe in ogni caso dovuto rivolgersi un gamer dell'epoca per avere almeno l'illusione di giocare allo stesso videogame? Scopriamolo insieme...

SPECTRUM ZX 1988 GO! / CAPCOM

Alterata dalle inevitabili monocromie di default, la versione Spectrum ZX recuperava terreno prezioso in ambito sprite, offrendo modelli dettagliati cui andavano ad abbinarsi animazioni relativamente convincenti e un framerate molto elevato. Velo pietoso invece sul sonoro di supporto, ridotto a una manciata di gracchianti FX.

PC 1988 MICRO TALENT / CAPCOM

Curata dalla Micro Talent LTD nelle persone di James L.Hanson e Maureen Kringen la versione PC di Street Fighter avrebbe patito oltremodo le limitazioni tecniche proprie delle schede EGA dell'epoca. A riportare i danni maggiori sarebbe stato il comparto grafico del gioco, che vide i possenti Sprite della versione Arcade trasformarsi in minuscoli "gormiti" dai tratti vagamente super-deformed.

C64 1988 GO! / CAPCOM

Più simile ad una tela cubista che alla conversione diretta di uno dei Coin-Op più performanti della sua epoca, lo Street Fighter del C64 viveva di sprite piuttosto rozzi e fondali ancor più approssimativi. A compromettere ulteriormente la resa visiva finale, l'adozione di scelte cromatiche discutibili, ree di attribuire spesso ai personaggi i medesimi colori propri di alcuni elementi di background. Quanto agli stessi scenari, da segnalare la riduzione delle location disponibili a sole 5 unità (contro le 10 dell'edizione a gettoni): la conseguenza di un'epurazione che avrebbe coinvolto persino le "special move" a disposizione di Ryu.

AMSTRAD CPC 1988 GO! / CAPCOM

Graficamente più incisiva dell'edizione C64, la versione Amstrad CPC proponeva sprite ben modellati cui andavano ad abbinarsi palette cromatiche avventurose, ma tutto sommato accettabili. Di contro andavano ravvisate una certa rigidità del framerate che, pur non rasentando l'"effetto moviola" proprio del porting Amiga, avrebbe comunque finito con l'appesantire il gameplay. Imbarazzante, invece, il comparto sonoro che affidava ad un unico FX il compito di interrompere un silenzio altrimenti imperante.

AMIGA 1988 GO! / CAPCOM

In termini puramente estetici, la versione Amiga vantava prestazioni piuttosto fedeli alla sua controparte da sala. Peccato soltanto che il gioco girasse al rallentatore. Questa "caratteristica" maturava conseguenze ovviamente drammatiche sul feedback dei comandi: basti pensare che il delay vigente tra la pressione del tasto Fire e la relativa esecuzione di un qualsiasi colpo, arrivava a coprire quasi un secondo reale. Analogamente all'edizione C64, anche questo porting vedeva gli scenari di gioco dimezzati, come pure l'assenza di ogni special move: carenze, queste, compensante in parte dall'introduzione dei bonus stage assenti in tutte le conversioni ad 8Bit.

ATARI ST 1988 GO! / CAPCOM

Praticamente identica alla versione Amiga, eccetto che per la presenza di fondali animati (movimento delle nuvole in primis, NdR) e il contingente supporto di un comparto sono più pulito, l'edizione Atari ST presentava le medesime contraddizioni: bella da vedere, impossibile da giocare e orrendamente mutilata quanto a scenari e special move.

DON'T GO!

Dietro lo spigoloso logo metallico della GO!, altri non si nascondeva che la famigerata U.S. Gold: compagnia con cui tutti gli over 30 avranno avuto a che fare almeno una volta nella vita. Additata più volte come responsabile diretta di alcune tra le conversioni più ignobili della storia, ma anche riconosciuta come una delle aziende più prolifiche della Golden Age, la compagnia inglese si avvalse di numerose etichette satellite per distribuire i propri prodotti. Tuttavia, molte di esse facevano riferimento a un singolo team di sviluppatori, essenzialmente composto da membri selezionati tra i suoi stessi dipendenti. Era questo il caso della GO!, che si occupò di tutti i porting home di Street Fighter, esclusa la versione Turbografx – 16 DUO.

TURBOGRAFX 16 - DUO 1988 HUDSON SOFT / CAPCOM

Ribattezzata "Fighting Street" a causa di beghe burocratiche che non menzioneremo, questa versione del gioco resta senza ombra di dubbio la più completa e performante di tutte quelle azzardate altrove. E non è certo un caso che a curarla non furono gli scellerati ragazzi della GO!, bensì i maghi della mai troppo osannata Hudson Soft.
Agile e scattante, il gioco non ereditava soltanto il medesimo feeling della controparte Arcade, ma ne rispettava pressoché fedelmente la struttura grafica senza scendere ad alcun compromesso. Nel restituire ai fan tutti gli scenari, i dettagli e le special move originalmente incluse nella versione Arcade, lo Street Fighter made in Turbografx-16 Duo avrebbe inoltre riportato alla ribalta il personaggio di Ken, che nelle altre edizioni era stato invece retrocesso a mero clone di Ryu.

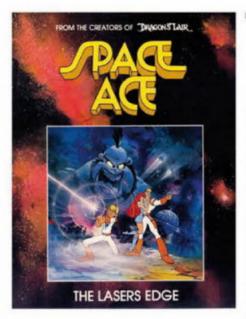
L'ORIGINALE

Ai tempi del suo debutto in sala, Street Fighter vantava un comparto grafico che ben pochi altri titoli avrebbero potuto permettersi, il che gli favorì subito una certa fama. Esaltato da un character design particolarmente efficace, il lavoro svolto da Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto trovava ulteriore linfa vitale in un gameplay solido e versatile, che offriva ai giocatori l'occasione di adottare differenti strategie di combattimento in relazione alle singolari caratteristiche degli avversari. Se al tutto aggiungiamo additivi quali Special Move, spettacolosi Bonus Stage e un grado di sfida alquanto aggressivo capirete come mai il gioco si trasformò ben presto in un hit.

● Prima di giungere in Tailandia e affrontare i due idoli del luogo, Adon e Sagat, il buon Ryu avrebbe dovuto sgominare altrettante coppie di combattenti sparse tra Giappone, Cina, Inghilterra e Stati Uniti. Alcuni di essi, come Gen, Birdie ed Eagle sarebbero tornati nei futuri capitoli della Saga.

HAPPY ENDINGS

SPACE ACE

1989 READYSOFT / CINEMATRONICS

Spettacolosa rilettura sci-fi del format che tanta gloria valse al sommo Dragon's Lair , Space Ace arrivò su Amiga a ben 6 anni di distanza dal suo leggendario debutto in sala, riproponendo la medesima overdose di Quick Time Event che aveva stregato milioni di giocatori in tutto il mondo. A monopolizzare l'attenzione degli stessi, il pirotecnico confronto a distanza tra il prode Ace e il perfido Comandate Borf, immortalati dalle inconfondibili matite di Don Bluth. Oggetto del dissidio? Tanto per cambiare, un giovane pulzella in periglio, per la cui salvezza il nostro eroe si sarebbe battuto fino all'ultimo laser...

Nel tentativo di evitare un fastidioso confronto diretto, Borf aveva disseminato la strada che separava il buon Ace dal suo palazzo dorato con ogni sorta di insidia, ma questi era riuscito puntualmente a cavarsela. Prima di rassegnarsi ad incrociare i pugni, il malefico si risolve dunque a sprigionare su di lui il famigerato Infanto Ray: un raggio laser capace di trasformare i propri bersagli in docili neonati.

Scaltro come una faina e agile come una ranocchia, Ace sfugge facilmente alla prima raffica e, afferrato al volo uno specchio piazzato a bordo scenario da qualche mago del level design, rispedisce prontamente al mittente il raggio dell'arma suprema...

... Colpito in pieno petto, Borf inizia a dimenarsi come un capitone, salvo poi regredire dallo stato di muscoloso despota bluastro a neonato puffoso. In un impeto di umanità, l'eroe in tutina bianca acciuffa a volo il corpicino del pargolo evitandogli un atterraggio quanto mai brusco...

... Basta un semplice sguardo tra la giovane Kimberly e il piccolo Borf per suggellare la nascita di un tenero amore materno: in men che non si dica, la coppia appena riformatasi adotta così l'energumeno che, fino ad un attimo prima, aveva cercato di dividerli per sempre.

L'ultimo primo piano è tutto per Mini-Borf: un pacioccoso frugolo dallo sguardo vispo che, grazie all'affetto di due genitori nuovi di zecca, diventerà senza dubbio un individuo migliore di quanto non fosse stato in precedenza. La galassia era salva, l'amore aveva vinto su tutto e i nostri eroi avrebbero vissuto certamente felici e contenti... Se solo Borf non sarebbe tornato più cattivo che mai in Space Ace 2: The Revenge of Borf!

IL COLLEZIONISTA

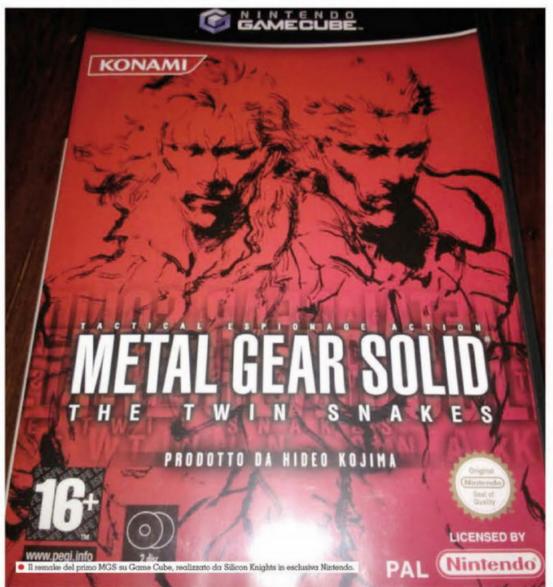
La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

a cura di
GamesCollection
Vigamus

Una bella foto di gruppo della collezione Metal Gear...

...e la splendida postazione di gioco a tutto tondo di Andrea!

Il collezionista pentito

Andrea ha 24 anni, ed è un indeciso. Sì perché era stato collezionista per la prima volta a circa 18 anni, partendo alla grande con recupero sistematico di retrogame in giro per forum e mercatini dell›usato (i posti migliori se si vuole spendere poco!), riuscendo in poco tempo a crearsi un piccolo tesoretto videoludico ricco di bei pezzi ricercati... almeno finché non gli passa la voglia e rivende tutto. Errori che si pagano. Ma Andrea non si è perso di coraggio, e, dopo ben 3 anni di pausa, ha recuperato tutto! Specialmente l›entusiasmo, a giudicare dalla postazione di gioco veramente ricca e curata, frutto di "appena" un anno di fatiche. Come potete vedere la sua saga preferita è la fenomenale serie Metal Gear Solid, di cui possiede anche romanzi, action figures, fumetti, gadget ecc., ed è sicuramente destinata a crescere. Non smettere di lottare, Solid Andrea!

Dettagli

NOME: Andrea
COGNOME: Ferrarella
NICKNAME: zacky
ETA': 24 anni
PEZZO DA COLLEZIONE: Metal Gear Solid The Twin Snakes (GC)

Il remake del primo MGS su Game Cube, realizzato da Silicon Knights in esclusiva Nintendo.

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Con il ritorno di Devil May Cry, ci è venuta voglia di ripercorrere un bel po' di beat'em up/hack'n'slash su tutte le console a disposizione! Sotto con le combo!

TITOLO: AFRO SAMURAI
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2009
SVILUPPO: NAMCO BANDAI GAMES
CONSOLE: PS3, XBOX 360
QUOTAZIONE: 15 EURO

TITOLO: BAYONETTA
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2010
SVILUPPO: PLATINUM GAMES
CONSOLE: PS3, XBOX 360
QUOTAZIONE: 20+ EURO

TITOLO: BLOODRAYNE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2002
SVILUPPO: TERMINAL REALITY
CONSOLE: GAMECUBE, PS2, XBOX, PC
QUOTAZIONE: 10 EURO

TITOLO: DEATH BY DEGREEES
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2005
SVILUPPO: NAMCO
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 10 EURO

TITOLO: DEVIL MAY CRY
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2001
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 15 EURO

TITOLO: DEVIL MAY CRY 2
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2003
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 20 EURO

TITOLO: DEVIL MAY CRY 3
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2005
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 15 EURO

TITOLO: DEVIL MAY CRY 4
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2008
SVILUPPO: CAPCOM
CONSOLE: PC, PS3, XBOX 360
QUOTAZIONE: 25 EURO

TITOLO: GOD OF WAR
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2005
SVILUPPO: SCE SANTA MONICA
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 15 EURO

TITOLO: GOD HAND
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2006
SVILUPPO: CLOVER STUDIO
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 25 EURO

TITOLO: MAD WORLD
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2009
SVILUPPO: PLATINUM GAMES
CONSOLE: WII
QUOTAZIONE: 20+ EURO

TITOLO: NINJA GAIDEN SIGMA
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2007
SVILUPPO: TEAM NINJA
CONSOLE: PS3
QUOTAZIONE: 20 EURO

TITOLO: ONECHANBARA BIKINI ZOMBIE SLAYERS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2009
SVILUPPO: TAMSOFT
CONSOLE: WII
QUOTAZIONE: 15+ EURO

TITOLO: THE WARRIORS
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2005
SVILUPPO: ROCKSTAR TORONTO
CONSOLE: PS2, XBOX
QUOTAZIONE: 10 EURO

TITOLO: YAKUZA
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2006
SVILUPPO: SEGA
CONSOLE: PS2
QUOTAZIONE: 20+ EURO

TITOLO: VIEWTIFUL JOE
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 2003
SVILUPPO: CLOVER STUDIO
CONSOLE: GAMECUBE, PS2
QUOTAZIONE: 15+ EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Serie TV su console

→ The Walking Dead colpisce ancora

Recentemente mi sono approcciato a quello che, per molti, rappresenta il gioco dell'anno 2012: The Walking Dead. Armato di moglie al mio fianco, ho acquistato tutti gli episodi del videogioco su Xbox ed ho cominciato a calarmi nella parte di un sopravvissuto all'apocalisse Zombie. Lee Everett è stato quindi nei miei pensieri (e nei miei incubi) fino all'ultimo minuto di gioco, con tanto di applauso a Telltale da questa sua umile platea. The Walking Dead mi ha letteralmente spiazzato: fin da subito ho capito che si trattava di un gioco con gli attributi ma il suo procedere "ad episodi" mi ha fatto capire che, forse, mi stavo trovando davvero di fronte a qualcosa di inedito. Sono un "malato" di serie TV, poche, pochissime, sono sfuggite alla mia visione; sinceramente non mi piace questo vortice nel quale sono caduto, una volta avrei utilizzato il mio tempo per visionare molti più film e ritengo le opere dedicate "al grande schermo" molto più redditizie per l'anima. Le logiche commerciali dietro alla pubblicazione delle serie TV impongono infatti, che per la maggior parte delle puntate si assista a spazzatura, preparativo di quei due-tre episodi chiave in cui si svolge l'intreccio. Il lavoro di Telltale cerca di riproporre lo stesso meccanismo in chiave videoludica? La mia risposta è "assolutamente no". Le logiche da serie TV non esistono in The Walking Dead: per tutta la durata dell'avventura la qualità è altissima. Solamente la forma ricorda Lost & Co ed è un dettaglio significativo. Probabilmente non sono l'unico junkie di serie TV e negli uffici di Telltale avranno pensato che mettere un bel teaser alla fine di ogni episodio e un riassunto all'inizio del successivo fosse un ottimo modo per aumentare le vendite del loro prodotto. Per il resto, la struttura a episodi del videogioco in questione, è del tutto accessoria. Anzi, diciamola tutta: il prodotto ha un tale valore artistico che io l'avrei comprato, identico e con la stessa grafica low budget, anche a 59Ð inscatolato. Meglio per tutti, ovviamente, che costi meno e sia un downloadable game. Se fosse stato un unico gioco, comunque, non avrebbe perso un millimetro del suo fascino. E allora perché questa scelta? Sinceramente non saprei dire se Telltale ha guadagnato di più vendendo 5 episodi singolarmente o avrebbe guadagnato di più vendendo una singola "scatola" al costo di cinque episodi: probabilmente le banali leggi del mercato indicano che se un utente può comprare un assaggio ad un prezzo molto basso è più propenso a farlo. Se poi gradisce quanto acquistato, è fidelizzato e continuerà a percorrere quella strada. Possiamo quindi pensare che il primo episodio avrà venduto sicuramente più copie di un ipotetico "The Walking Dead" senza episodi. È anche vero che quest'ultimo, però, sarebbe avrebbe fruttato cinque volte tanto. Forse ho indovinato poche righe più sopra: lo spirito della "Serie TV" riportato in videogame ha "acchiappato" molti utenti solo per la novità o per la vicinanza con qualcosa di familiare. La scommessa ora è capire se, passata la moda, non avremo più bisogno di videogame ad episodi o se invece diventeranno un nuovo, amatissimo, standard.

> “Le logiche da serie TV non esistono in The Walking Dead: per tutta la durata dell'avventura la qualità è altissima”

di Eugenio Antropoli *spygamer1@gmail.com*

EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Bentornato Rainbow Six (o Zero Dark Thirty)

→O di come il gamer sembra un fesso agli occhi dei publisher

Dopo dieci anni raccontati in 2 ore a fuoco lento, anzi, diciamo pure lentissimo, giusto intorno ai 40 gradi per farti sudare il necessario per prepararti ai quei fatidici 38 minuti finali, Zero Dark Thirty di Kathryn Bigelow si prende il lusso di smerdare (scusate l'espressione ma quando ci vuole...) qualsiasi produzione finto simulativa su console dei nostri giorni. Sì, c'è ARMA 2 direte voi, ma il sottoscritto vi sta parlando di roba giocabile anche su console, ovvero un bel niente; mentre una volta sulle scatolette uscivano simulazioni tipo Rogue Spear o Rainbow Six 3, che, a livello di struttura lasciavano intatte gran parte delle caratteristiche di gioco. Che bello, un colpo ben assestato e la via diretta al Creatore era assicurata. Niente musica, nessun effetto aggiuntivo,

> "I nuovi gamer nati con l'attuale generazione hanno imparato a distinguere un prodotto di qualità, genuino, come Dishonored"

solo una perfetta pianificazione tattica e tanta, tanta paura. Tutta questo manfrina per introdurre uno scisma che ha preso piede negli ultimi tempi, e che riguarda lo sconforto di chi i videogiochi li mastica almeno da 10 anni con buona costanza, ovvero la semplificazione totale di ogni possibile movimento o azione a schermo, che, sia ben chiaro, ci sta in determinati tipi di giochi. A cui si aggiungono sceneggiature e filmati talmente ridicoli che mi viene seriamente da pensare che i publisher ci prendano per dei rimbecilliti. Insomma, perché un singolo titolo ogni anno vende tra i 20 e i 30 milioni di pezzi, tutti gli altri si sono messi in testa di inserire elementi che suonano completamente fuori contesto o che snaturano in parte gli intenti iniziali di una serie videoludica. È la COD-izzazione di massa. Rispetto Call of Duty, seriamente. Ha inventato un modo tutto suo di inscenare il terrore di una guerra. Ma, soprattutto, ha proseguito per la sua strada senza guardare in faccia a nessuno, persino ai suoi creatori West e Zampella. Si può affermare che viva di vita propria. Alcuni invece, campano alle sue spalle, e i giocatori finalmente se ne sono accorti. Prendete Resident Evil 6: con la COD-izzazione del brand, Capcom era convinta di superare gli otto milioni di pezzi venduti dal predecessore. Ne hanno piazzati meno della metà, e ora se ne vengono fuori con frasi tipo "dopo i feedback dei giocatori ho iniziato a cambiare la mia opinione in materia... in futuro dovremo focalizzarci sull'elemento horror". Caro Masachika Kawata (producer di RE6, sono sue le frasi), erano anni che te lo dicevamo, e l'unico Resident fatto come Dio comanda ora ce lo vuoi vendere convertito sulle console casalinghe. Nel frattempo siamo stati costretti a giocare Revelation come dei rincoglioniti cercando di trovare la posizione giusta del 3DS (ogni riferimento all'effetto profondità non è casuale). In ogni caso prevedo una sorte simile anche per il contradditorio Dead Space 3, che l'horror ce l'ha ancora, e proprio per questo motivo alcuni elementi fuori contesto appaiono inseriti con la semplice scusa di attirare un'utenza più numerosa. Diverso il discorso per Devil May Cry. Il reboot "twilightiano" (o "emo", fate voi) è un ottimo action, ma il nuovo design non piace ai videogiocatori, punto. Lo sanno pure i sassi che al gamer le mode del momento, specie quelle cinematografiche attira ragazzine, non piacciono. Eppure, qualche genio del marketing in Capcom (sempre loro), a quanto pare, ha deciso di mettere a serio rischio il posto di lavoro di chi magari lavora in quell'azienda da qualche decennio. E vai a capire Electronic Arts con lo scempio attuato su Dragon Age 2 e l'acceleratore spinto sull'altare dell'action a tutti i costi di Mass Effect 3, che a conti fatti ha venduto meno del secondo capitolo. Il vento sta cambiando amici miei. I nuovi gamer nati con l'attuale generazione, che tanto novizi non sono più, hanno assimilato la lezione imparando a giocare e a distinguere un prodotto di qualità, genuino, come Dishonored o The Walking Dead, e per accontentarli seriamente non basta più una riunione strategica con grafici che evidenziano le previsioni di vendita. Serve creatività. Io intanto, torno a guardami quei meravigliosi 38 minuti.

ITALIAN TOP GAMER

di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 50 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. Nel database è possibile trovare i rankings per genere di appartenenza, piattaforma di gioco, publisher. Dopo soli 20 mesi di vita, ITG è diventato un importante punto di riferimento sia per gli appassionati videogiocatori che per gli addetti ai lavori dell'industria video ludica italiana.

Costretti ad essere San Tommaso...

→ Se non ci possiamo più fidare neppure delle fonti ufficiali

Per chi come il sottoscritto passa molte ore della sua giornata con Facebook aperto a rispondere alle domande di tantissimi videogiocatori, una delle poche certezze che rimanevano per non fare figuracce di sorta ed essere veramente utile al proprio interlocutore erano le fonti ufficiali. Era questo l'elemento discriminante per confermare o smentire CATEGORICAMENTE domande tipo "ma è vero quello che mi ha detto il commesso di Gamequalcosa che la Playstation 4 esce con il 4D e il rilevatore olfattivo?" o "mio cugino ha saputo da un suo amico che lavora per tal dei tali che da ora in poi i giochi su PC usciranno solo su Blu-Ray a quadruplo strato con i DRM sottocutanei". Insomma, era bello fino ad oggi poter smontare le tavanate più galattiche o anche rumours verosimili affermando: "la fonte ufficiale dice questo" o "non c'è alcuna notizia ufficiale e fino a quando non ce ne saranno, nessuno può sapere se le cose stanno veramente così" e chiusa lì. Da qualche settimana, Rockstar Games non mi/ci consente di fare neppure questo.
In poche settimane lo studio di sviluppo più eccentrico nella storia dei videogiochi, è riuscita a dare due informazioni ufficiali rivelatesi non vere nel giro di breve tempo. Prima scrivendo a CHIARE LETTERE che Grand Theft Auto V sarebbe uscito entro la primavera del 2013 (e quindi tra il 21 di marzo ed il 20 giugno se non andiamo errati...), poi facendoci agognare la copertina ufficiale del gioco entro fine gennaio. Mentre sto scrivendo questo articolo (febbraio) sappiamo tutti come è andata: ad oggi nessuno ha ancora visto il packshot UFFICIALE del gioco e GTA V uscirà il 17 settembre, ovvero a pochissimi giorni dalla fine dell'estate. Sempre che non ci sia qualche altro ritardo ovviamente...
Sia chiaro: Rockstar Games così come qualsiasi altro publisher ha la libertà di fare ciò che vuole, questo è fuori discussione, ma il problema è soltanto uno. Se anche la fonte diretta delle notizie, quella ufficiale per eccellenza, non può essere presa come foriera esclusivamente di notizie fondate al 100%, cosa rimane a chi si occupa di informazione videoludica e ai giocatori stessi? Rimane soltanto da fare i San Tommaso della situazione, ovvero finché non vedo non credo e simili. Probabilmente mentre starete leggendo questo articolo, già avrete commentato sulla presentazione o meno di Playstation 4 da parte di Sony il 20 Febbraio. Michael Pachter si è detto certo che sarà in quel momento che verrà presentata la console next generation. Lo stesso Pachter che pochi minuti prima che Rockstar Games annunciasse il ritardo per GTA V, si diceva sicuro che l'annuncio della data sarebbe arrivato i primi giorni di febbraio e che sicuramente Grand Theft Auto V si sarebbe materializzato nei negozi a maggio.
A pensarci bene, ecco cosa ci è rimasto al di là delle fonte ufficiali: ascoltare le previsioni di Michael Pachter e stare abbastanza sicuri che non si avvereranno!

“ Rockstar Games è riuscita a dare due informazioni ufficiali rivelatasi non vere nel giro di qualche settimana ”

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

Game Republic Hotel

gr.hotel@playmediacompany.it
Via Sabotino, 4 - 00195 Roma c/o VIGAMUS
Tel. 06 45432741

Check In

→ Che cosa succede, ragazze e ragazzi? Succede che, quasi al momento di andare in stampa (e a GR Hotel rigorosamente finito), è arrivata tra di noi la PlayStation 4, sotto forma di annuncio, pad e un pugno di giochi. E non è uno scherzo.

Succede che la nostra recensione di Aliens: Colonial Marines, da me firmata, che attacca frontalmente quelle che in media hanno popolato i magazine di tutto il mondo, ha scatenato un vespaio, neanche fossimo in un alveare di fottuti xenomorfi. A quanto pare sarei un incompetente o un venduto, perché al VIGAMUS c'è una mostra dedicata ad Aliens tra cinema, videogiochi e fumetti. Pare irrilevante il fatto che tutti sappiano da sempre che Aliens è il film preferito di sempre, come pare poco logico pensare che l'operazione l'ho fortemente voluta proprio perché a me, in controtendenza, Colonial Marines è piaciuto. Be', sapete una cosa? Non mi interessa. Noi non copiamo i voti delle nostre review da Metacritic. Noi facciamo il nostro lavoro liberamente, giudicando i titoli con parametri diversi da molti altri, liberi dalla schiavitù della disamina tecnica sempre prioritaria e vincolante. La crescita della critica videoludica passa anche da qui. Vedrete che prima o poi lo capiranno anche molti altri. Hanno solo bisogno di più tempo, suvvia...

Succede, infine, che la nostra controparte online, GameRepublic.it, si rafforza e si integra maggiormente con questa rivista e le altre testate di videogiochi del gruppo: PS Mania e Xbox Magazine Ufficiale. Un'unica grande famiglia editoriale, un unico grande team al vostro servizio, mese dopo mese ma anche giorno per giorno.

E ora correte a posare i bagagli, la vostra stanza è pronta.

Metalmark

FRIGO BAR

"La demo di God of War Ascension mi aveva lasciato la scimmia addosso... ora che l'ho rigiocata a casa la scimmia è diventata King Kong!!!"
Cominciamo scimmiescamente con Don Mazzi.

"Voglio la Playstation 2-2!"
I desideri proibiti di Metatron Fireofsinai...

"Ma sul titolo "CaniGuardinghi" (Watch Dogs) si sono perse tutte le tracce? In quel di Ubisoft si vorrà mantenere il segreto perché è una mezza ciofeca?"
...e i dubbi di Giuseppe Amico prima che ricomparisse (anche) su PS4.

"Qualche amante della serie può spiegarmi cosa ha di così eccezionale?"
Matteo Vog interroga la community riguardo Halo...

"Io credo che ad Halo si debbano molti dei meriti degli FPS moderni... o quantomeno dell'FPS per Console, è stato il primo a rompere gli argini e ad indicare una strada. Con Halo Bungie prima e Microsoft adesso non si sono limitati a creare un gioco, si sono spinti oltre, creando un universo e poi ci hanno piazzato dentro il giocatore..."
...e Daniele Rossi infiocchetta il tutto.

"Boss della reda, ma Ni no Kuni stramerita o è uno specchietto per le natiche?"
Ulteriori dubbi firmati Giuseppe Amico.

Up La questione "maschilismo nei videogiochi" imperversa su GR Hotel. Il flame scatenato da Elisa qualche mese fa sembra impossibile da sopire...

GIALLA, TONDA E SEXY

Ciao Marco, sono Luca, volevo esprimere, se possibile, un mio parere riguardo le pari opportunità nei videogiochi. Fermo restando che il tono di Elisa poteva essere più pacato, mi sembra giusto ammetterle che nel mondo videoludico, come in quello del cinema, della televisione e dello sport, la figura femminile ricopre purtroppo un ruolo secondario. Mi spiace doverlo dire ma soprattutto a livello di immagine, il gentil sesso ricopre spesso il ruolo di "donna oggetto".
Detto questo, non trovo corretto stereotipare il personaggio maschile all'interno dei videogiochi. Master Chief, come abbiamo visto nell'ultimo capitolo di Halo, è ben lontano dalla figura di macho senza sentimenti, anzi il suo modo agire è fine alla salvezza di Cortana, ottimo personaggio femminile, sicuramente meritevole del premio come miglior personaggio del gentil sesso. Inoltre ricordo ad Elisa che la storia del videogame pone le sue fondamenta su alcune "donne" di tutto rilievo. Ms. Pac-Man, Samus, Lara Croft, Sheik... ok, forse Ms. Pac-Man non è proprio una donna ma, cazzo, è la femmina più popolare delle sale giochi Anni '80! Buona serata a tutti voi della redazione

Left Al contrario, in molti sono in febbrile attesa dell'imminente God of War: Ascension. Recensione sul prossimo numero?

e spero di potervi vedere ancora, magari scendendo io a Roma questa volta.
Luca

METALMARK: Cari lettori, dovete sapere che Luca è uno dei nostri infaticabili collaboratori, un redattore in quel di Milano che contribuisce eroicamente a portare nelle vostre case Game Republic, sia come rivista vecchio stile che come magazine online. Il contributo di Luca al dibattito scatenato dalla feroce Elisa lo pubblico volentieri, perché intelligente e garbato, sintomatico di una mente critica. Condivido in toto quello che dici, inoltre mi dai lo spunto per celebrare Ms. Pac-Man,

"Bimbi che si credono guru videoludici senza aver mai provato Shenmue o Zelda per SNES."
Simone "Spartan" Fifa rispolvera un vecchio classico da Conscious Gamer...

"Eh vabbè, è un discorso che è un circolo vizioso, 15 anni fa dicevano a me: "Bimbo che fa il finto guru videoludico senza aver provato Pong e Ultima III"... figurati cosa diranno tra 10 anni..."
... ma un serafico Andrea Pautasso sdrammatizza.

"Sinceramente il mio hype per GTA V è pari a zero..."
Intanto Don Mazzi si abbandona a una dichiarazione compromettente!

"Te lo rinfaccerò quando mi taggerai nella foto della limited"
Il nostro Mossgarden, però, in veste di GR glielo fa notare.

"GTA è il prototipo del NON gioco."
Sia come sia, l'outing del Mazzi incoraggia altri dissidenti a venir fuori. Cominciamo con Luca Spina...

"Il mio hype per GTA 5 non è basso: per me è come se il titolo non esistesse per niente"
...passiamo per Duccio Carnicelli...

"Mi aggiungo a coloro a cui di GTA non gliene può fregare di meno"
...e chiudiamo con Alessandro Socci.

"Ehm... Ma non dovevano uscire Shenmue 1 e 2 in HD a dicembre, da rumor molto di fondo?"
Matteo Vog riporta in auge un vecchio rumor...

"Voi davvero credete a queste baggianate? Sappiate che questi capolavori sul PS store, usciranno quando la Sony non esisterà più!"
...scatenando le ire di Nello Bellic (ma Sony che c'entra, comunque?!?)...

"Io ho il sospetto che alla Sega faccia schifo avere successo... probabilmente amano quella facciata da cenerentola dei videogiochi..."
...e le ironie di Andrea Lai.

Up La PS3 ha finalmente un successore, anche se ancora senza volto. Ne parliamo in apertura di Primalinea e nell'editoriale di Metalmark all'inizio della rivista.

prima grande icona dell'emancipazione femminile nei videogiochi. Ms. Pac-Man è protagonista della scena e del gioco, e ostenta la sua femminilità e il suo sex appeal (fiocco e rossetto) mentre lotta una battaglia ben più ardua di quella del suo celebre compagno contro fantasmi intelligenti e imprevedibili nei loro pattern. In tutto ciò, la signorina è una rivoluzionaria: ha un figlio senza essere sposata, e non lo nasconde, esibendolo in uno storico siparietto, proto cutscene dell'epoca. Ultima nota, forse un po' inquietante, che potrà far piacere ai follone della Genesi biblica. Come Eva nacque da una costola di Adamo, Ms. Pac-Man nacque da una scheda modifica da applicare su quella originale del coin-op di Pac-Man. Ma con due importanti differenze, rispetto al racconto biblico. Primo: Ms. Pac-Man non nacque da un gesto del Creatore originale (Iwatani san), poiché fu opera di due studenti USA, così bravi da strappare a sorpresa, tramite Midway, il privilegio di aver realizzato per Namco il sequel del gioco da sala più famoso di sempre. Secondo: Ms. Pac-Man superò in successo il suo predecessore, restando per sempre il coin-op più venduto al mondo. Alla faccia del sesso debole.

L'INGLESE CHE ODIAVA LE NOSTRE MADRI

Era un po' di tempo che non trovavo qualche minuto per scrivervi e forse vi sarete chiesti che fine avessi fatto... ma a causa di molteplici impegni lavorativi (che per fortuna non mancano) vi ho seguito un po' in disparte. Questo periodo di assenza è stato particolarmente amaro e ha portato un forte senso di pesantezza per come sono andate le cose qui sul Live. Udite udite, per la prima volta dopo tanti anni, sono profondamente deluso dalle mie sessioni multiplayer ed è da settembre, giorno in cui Fifa si è accasato nel vano disco, che non faccio altro che ricevere messaggi d'insulti di stampo inglese, con migliaia di Lord che spopolano sul titolo EA. Messaggi incresciosi, rivolti anche a membri della famiglia... e la voglia di confrontarsi tra schemi, tattiche e quant'altro è venuta decisamente a mancare. Tanto da vendere il titolo. E così invece di gratificarmi con triangolazioni, passaggi filtranti e cucchiai sono andato avanti a Rep negative e reclami su reclami, chiedendomi se mai servissero davvero a qualcosa! E mi dispiace ripeterlo ma gran parte di queste villanie era di fonte britannica, dove evidentemente il the pomeridiano rende molto più nervosi del nostro amato espresso! Non voglio assolutamente dire che noi italiani siamo maestri di Fair Play (quando mai!) mentre loro puntualmente iscritti sul taccuino dei cattivi, sia chiaro. Ma quello a cui ho assistito è un dato a dir poco inconfutabile, per quanto poi possa valere la mia piccola presenza in quell'universo che prende il nome di Live, dove la volgarità non ha bandiere. Ci sarebbe poi da mettere in conto anche quei simpaticoni che ti prendono a parolacce subito dopo aver subito un gol e proseguono fino al 90esimo, o ti sfottono trovando il gol del pareggio. Ma alla fine avevo risolto il problema standomene solo soletto in chat privata... Evitando così anche tutti quelli che utilizzano Kinect che distorce l'audio, creando quel fastidioso effetto di eco montanaro, cui manco Heidi andrebbe fiera! E in tutto questo trambusto ho più volte pensato a voi... "e ammetto che avete le vostre buone ragioni per starvene fuori dai giochi". Perché non ha prezzo godersi un bel titolo comodamente in poltrona e soprattutto in tranquillità per un'immersione totale e profonda. Capisco la bontà della vostra linea editoriale e della politica che GR sta tracciando da diversi anni ormai. E mi rendo perfettamente conto che quella da voi tracciata è la strada più autentica

Right Dopo mesi di attesa, l'hype generato da GTA V sui nostri lettori sembra essere scemato... che sia colpa del rinvio a settembre?

Up Ms. Pac-Man è l'emblema dell'emancipazione femminile nei videogiochi. Senza di lei, Samus, Lara, Cortana e tutte le... ehm... "procaci ragazze" dei picchiaduro non esisterebbero.

DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"Oggi come oggi, le opinioni sono considerate crimini. Poco importa. Io non smetterò mai di esprimere il mio libero pensiero. GR non sarà MAI omologata"
Metalmark

"Incontrare Kojima non ha prezzo. Per tutto il resto c'è GR"
Valerio "Revolver" Pastore

"Parva domus, magna quies"
Mossgarden

"Stoya ha la mia età. Non c'è altro da aggiungere"
Marco Maru

"Giannone, smettila con Arkham City e gioca subito a Metal Gear!"
Leon Genisio

"Meglio Batman di Dante!"
Michele Giannone

"Dai, voglio la rissa!"
Manuele Paoletti

"Dai, smettila... sta mangiando!!!"
Micaela "Mica" Romanini

per vivere il videogioco. Faccio "mea culpa" per non condividere totalmente tanti buoni propositi, perché alla fine prevale sempre l'altra faccia del mio modo d'intendere questa passione. Quella parte di me che non sa stare senza un sano confronto e che (malgrado tutto) trova ancora il piacere di divertirsi con gli amici grazie a tante risate che ripagano da certe scortesie. So bene che insulti di ogni tipo arriveranno sempre, anche se nel calderone di giochi dove si va in gruppo la percentuale di messaggi demenziali si abbassa notevolmente rispetto al classico "face to face". Ma il concetto non cambia e i falli da dietro fanno male lo stesso. Ma d'altro canto che c'è di più semplice che fare gli sbruffoncelli quando a dividerci c'è un pad, una console e migliaia di chilometri? Purtroppo è così, sperando vivamente che in futuro cambino le cose. Anche perché la next generation è ormai alle porte e i continui rumors non fanno altro che confermare l'arrivo di qualcosa di nuovo. E se potessi esprimere un desiderio in chiave futura non avrei alcun dubbio. Perché a parte tutto ciò che si può desiderare in termini di prestazioni ed esclusive, a Sony e Microsoft, chiederei più severità e molta meno tolleranza. Un controllo inflessibile che vada ben oltre il cartellino giallo... con provvedimenti disciplinari che tentino almeno di rallentare quel cattivo gusto che ormai dilaga senza freni. Da quel che risulta è già presente da anni questa sorta di controllo ma visti i risultati sembra che gli utenti sospesi non siano mai

abbastanza. E tra centinaia di news che parlano di titoli più giocati, di console vendute e classifiche settimanali, sarebbe interessante sapere (una volta tanto!) il numero di utenti sospesi per aver violato il Codice di condotta. Cosa, al momento, mai pervenuta. Non che me ne faccia nulla poi di tali dati, ma solo per farmi un'idea di quanto vengano applicati "certi criteri" su questa complessa struttura live. Che, seppur considerata da molti (a torto o ragione) come fonte di risorsa alternativa, è ormai parte integrante e consolidata dell'intero sistema odierno. Lo è oggi e lo sarà sempre più nel domani, nella speranza di poter usufruire ben presto di un servizio più pulito e privo di spiacevoli sorprese.
Fabio "Rooster" Gallo

MOSSGARDEN: Chiunque abbia mai letto le pagine di GR Hotel conoscerà fin troppo bene la mia posizione rispetto all'online gaming e alle relative esperienze multiplayer. Il buon Fabio, pertanto, mi perdonerà se eviterò di celebrare oltremodo le ragioni della mia rigorosa vocazione al single player. Basti probabilmente rimarcare due semplici concetti: il primo, che vede il intelligenza artificiale degli avversari gestiti dalla CPU staccare di parecchi punti quella di molti sedicenti esseri umani; l'altro, che sottolinea la totale inadeguatezza dei sistemi di controllo varati dalle major impegnate nell'online business al fine di arginare questo genere di deriva attitudinale. E se penso che alcune si fanno anche pagare per mandare i propri clienti allo sbaraglio, beh...
METALMARK: Non garantiamo il pluralismo, Mossgarden e io. Chissà, magari siamo ormai due vecchi brontoloni seduti sotto al portico a bere caffè e sparlare dei "giovani" che passano, fatto sta che a me l'online non piace. Peggio: non mi interessa come giocatore, solo come giornalista e professionista. Sono una persona molto aperta, molto socievole ed estroversa, quindi non sono di quelli che evitano l'online perché solitari (anzi: tanti solitari, proprio per quello, adorano l'online. Vero, Shin?), però il videogioco mi piace in single. Tanto più che se voglio farmi insultare, altri modi li trovo molto facilmente.

SALA GIOCHI DARWINIANA

Salve a tutti, vi scrivo perché mi sono posto una domanda, che ora rigiro a voi perché sento un estremo bisogno di risposte... È da 10 anni che sono un videogiocatore, e mi sono reso conto che non ho un genere di videogiochi preferito, cosa in sé non grave, ma il fatto è che mi accorgo che gli unici giochi che riesco a giocare per più di un ora di fila sono quei titoli posseduti anche dai miei amici e che possiamo goderci assieme online. Questa cosa mi turba molto perché mi batto giornalmente per ricordare a tutti che i videogiochi sono una forma d'arte e che devono essere rispettati, che sono molto più di un semplice sistema di intrattenimento, e poi mi accorgo che è praticamente da una mezza vita che gioco sempre alle stesse saghe, titoli che gioco solamente online, e mi rendo conto che in realtà io non sono altro che uno fra i tanti casual gamer, che parla bene ma razzola male. Insomma, è questo il mio destino? Essere solo un Gamer come tanti altri? Un abbraccio!
Davide Bertoli

MOSSGARDEN: Onestamente, non vedo cosa ci possa essere di male a essere un "gamer come tanti altri", né tantomeno a

Grandi news dal mondo dei videogiochi... Vediamole assieme. Gran fermento per i possibili annunci relativi alla PS4 e alla Xbox 720. Come si chiameranno? Quanta Potenza avranno? Quando usciranno? Come usciranno? Perché usciranno? Usciranno? I dettagli trapelati finora rivelano che non saranno compatibili verso il basso e avranno un blocco per i giochi usati che, appena inseriti nel tray, faranno esplodere la console. E queste sono le buone notizie. Continuiamo con la notizia che tutti i dirigenti Sega aspettavano con ansia: Sony ha cessato la produzione della PlayStation 2. Che sia arrivato per Sega il momento di distribuire il Dreamcast? Che tutto ciò sia il risultato di anni di trame diaboliche ordite dai piani alti della Sega per il dominio sul fronte console? Ora che non c'è più la PlayStation 2 cosa potrà fermare la gloriosa cavalcata del Dreamcast? Passiamo al fronte software, dove l'annuncio di PES a opera di Cage ha destabilizzato le varie strategie di mercato di EA. Annunciata quindi una partnership interna tra Dice e EA Sports per la creazione di Battlefifa: gioco di calcio ambientato in arene aperte dove ventidue truci soldati si daranno battaglia armati di un solo pallone rivestito in titanio... Riuscirà ciò a impensierire Cage e la sua squadra? Rimanendo in tema Quantic Dream, Cage ha recentemente dichiarato che vuole dare ai giocatori non quello che vogliono, ma quello che non sanno di volere. Stranamente, è la stessa cosa che gli ha detto la sua ex quando l'ha trovata con un altro. Ci sarà quindi una componente sentimentale nel suo PES? Potremo rivivere le fasi salienti di un corteggiamento calciatore/velina? Potremo decidere di saltare una partita per stare con la nostra amata? Visto che nessuno ha chiesto ciò, probabilmente sì. Passiamo a Konami, che ha annunciato una versione Wii di Metal Gear Rising: Revengeance. Si chiamerà Metal Gear Rising: Revengeance from Revengeance for Revengeance e, per venire incontro alle ormai scarse capacità grafiche della Wii, vedrà tutto il gioco ambientato in un magazzino abbandonato con Kojima chiuso al suo interno in compagnia di Raiden armato soltanto di una mazza chiodata. La novità è che questa volta non sarà una missione di salvataggio. Nintendo ha annunciato che sul suo store online lo stesso gioco comprato in fasce orarie diverse offrirà contenuti diversi... Cooking Mama, ad esempio, se comprato a mezzanotte, permetterà di vestire i panni di Hannibal Lecter mentre cucina sua madre, Nintendogs di organizzare duelli all'ultimo sangue Pitbull vs postino e così via... Ancora polemiche sulla violenza nei videogiochi dopo che a Pompei è crollato un altro muro... Pare che uno dei restauratori sia un fanatico di Tetris.

TUTTO ESAURITO

GR INTERVISTA UNA... PERSONA QUALUNQUE
JIMMY MIDDLETON JR.
OFFENDE I SUOI AVVERSARI IN RETE OGNI VOLTA CHE PERDE

Caro Jimmy, benvenuto su GR Hotel! Come va la vita?
"Ma non mi rompere i co*&%"ni, testa di M??£$!!"

Ultimamente, arrivano un sacco di lamentele sui cosiddetti "Bimbiminkia" che offendono i propri avversari appena possono e soprattutto quando perdono... Tu ne sai qualcosa?
"Io so che ti gonfio! Pa%&e di cadavere! Poi prendo tua madre e le mangio le t&/%e! E poi prendo tua sorella... E se non ce l'hai, prendo la sorella di un altro, la porto a casa tua, faccio finta che è tua sorella e le intreccio i ca&£$&)) !!!!!"

Alcuni dicono che quelli che offendono i propri avversari di rete, fanno i duri solo perché c'è mezzo continente di distanza a proteggerli... Sei d'accordo?
"Hai ragione! Dico, hai ragione che stai lì in Italia a nasconderti! Altrimenti venivo lì, ti mettevo le gambe al posto delle braccia e mi sedevo sul tuo divano a spanzarmi dalle risate per come ti avevo ridotto!!!"

Desumo che tu non abbia voglia di chiedere scusa a tutti gli utenti che hai offeso con il tuo comportamento...
"Ma neanche per il c%&£o! Anzi, fai una bella cosa, tornatene da tutti quegli spenti e digli che Demonaz98 li aspetta sul server, pronto a fargli il cu$%o come sempre! E adesso andate a f$&£%&o che ho ripetizioni di algebra e domani interroga..."

N.B. Guarda la pagella scolastica di Demonaz98 su gamerepublic.it!

cosa servirebbe potersi definire un "gamer speciale". Vorresti davvero forzarti a giocare titoli che non ti divertono, solo per sentirti "migliore"? Perdonami, Davide, ma il tuo dubbio non ha senso, almeno quanto non abbia senso ritenere che, per essere considerata tale, l'arte debba rimanere esclusivo patrimonio di una ristretta cerchia di illuminati. Ti inviterei pertanto a vivere la tua passione per i videogame in modo naturale, senza attribuire ad essi o ai tuoi stessi gusti significati e valori "politici" che non gli appartengono.
METALMARK: Io la vedo in maniera un po' diversa. Tu infatti sei in realtà il perfetto esempio del conscious gamer, un semplice videogiocatore che, senza snobismo o puzza sotto al naso, gioca quel che gli piace essendo però consapevole del valore e dell'essenza del Videogioco. Tu sei informato sui videogiochi, conosci la loro storia, sai che il Videogioco è cultura, è una manifestazione artistica del pensiero. E, ciò detto, ti limiti a godere di ciò che ti piace. Come ho sempre detto, il conscious gamer è quello che un giorno definiremo soltanto un "appassionato di videogiochi", privo di tutte quelle insopportabili e sgradevoli caratteristiche tipiche del porn gamer (che molti chiamano hardcore gamer). Continua così, amico. Io sono con te.

UOMINI CHE ODIANO ELISA

Chiedo scusa a Metalmark e Mossgarden se non apro la mail con i complimenti di rito ma preferisco passare direttamente al nocciolo della questione. Cara Elisa, la tua lamentela sul maschilismo (limitata ai videogiochi, in quanto al resto dell'universo-mondo non credo che una rivista videoludica sia il luogo più indicato a parlarne) non è infondata, solo non è corretta. Mi spiego: in primo luogo i toni da te adottati sono quelli della polemica che non lascia spazio di risposta e non quelli del dialogo, atto a spiegarsi e al confronto tra opinioni. In secondo luogo, se è vero che i personaggi, sia maschili che femminili sono stereotipati, è da dire che ciò è frutto in parte di un intenzionalità volta all'immediata identificazione del prodotto (con la sempre maggiore scarsità di demo, l'utente deve saper identificare ad un primo sguardo ciò che gli interessa), in parte per la scarsità di giocatrici, e questo lo dico facendo leva sul tuo stesso discorso; le giocatrici trovano difficile identificarsi con i personaggi che l'industria propone e acquistano meno giochi, ergo le aziende (che ricordiamo necessitano di avere un profitto) spendono meno risorse (tempo, scrittori, modellatori 3D...) per sviluppare personaggi femminili interessanti e coinvolgenti per le giocatrici, che per conseguenza comprano di meno...
Questo circolo vizioso si può interrompere in 2 modi: abbassando il costo delle produzioni (riducendo l'impatto dei fallimenti sul bilancio) oppure convincendo le giocatrici ad acquistare giochi; infatti, spesso vi sono sondaggi sulle proporzioni giocatori/giocatrici e fintanto che la preponderanza dei gamer sarà di sesso maschile, saranno essi gli utenti privilegiati del media videoludico da parte dell'industria (diverso il discorso degli "artigiani" del videogioco, i cosiddetti autori indie che puntando sulla creatività anziché sui poligoni è più facile sviluppino trame e personaggi di spessore).
Caro Davide, come ho già detto a Elisa i toni della polemica non sono utili a nessuno, anzi nel tuo caso vanno a rafforzare gli argomenti della controparte sul maschilismo; infatti se non appena una persona scrive la sua opinione (che essa sia condivisibile o meno e a prescindere dai toni utilizzati) viene metaforicamente presa "a badilate in faccia" lavorando a detrimento della sua persona anziché dei suoi argomenti, le si dà almeno parzialmente ragione. Sono d'accordo con te che i "big" dell'industria non siano tutti babbioni come Elisa sostiene, tuttavia se la tua risposta si focalizza sui "pensieri da tazza" e sulle "allegre comari di Facebook", più che sul discutere di perché i "big" non siano babbioni e sul perché di alcune scelte che possono essere discutibili, allora forse non hai argomenti più solidi da porre in campo a difesa della tua tesi.
Detto ciò vi saluto e spero nella continuazione del discorso nella forma di un civile e produttivo dialogo anziché in quella di una sterile polemica da "tribuna politica".
Marco Bignami

MOSSGARDEN: Continuano a giungere pressoché inarrestabili le rimostranze dei lettori nei confronti dell'ormai celebre Elisa, rea di aver accusato l'intera industria dei Pixel di maschilismo. A gettare un po' di acqua sul fuoco, giungono ora le parole di Marco Bignami che, facendo sfoggio di apprezzabile diplomazia, ha confutato la tesi della nostra amica e riportato all'ordine l'agguerrito Davide che, il mese scorso, l'aveva attaccata senza mezzi termini proprio su queste pagine. A questo punto, non resta che aspettare l'eventuale replica di Elisa.
METALMARK: E il vostro Metalmark è qui per dare una notizia bomba. Proprio in chiusura di rivista (dopo l'inserimento delle notizie relative alla PS4 per capirci), la nostra Elisa ha in effetti scritto ancora. Che cosa ha detto? Ma che domande! Lo scoprirete sul prossimo Game Republic... qui, in GR Hotel!

Up Non c'è niente da fare... Passa il tempo ma Shenmue rimane sempre nei cuori dei lettori di GR... A quando un remake o, magari, un terzo capitolo?

Check Out

→ Sarà la mia immarcescibile tendenza a individuare paralleli tra epoche differenti, ma lo scenario che va configurandosi in ambito hardware sembra rievocare un'atmosfera pericolosamente simile a quella che si respirava all'inizio degli anni '90. Quasi costrette a rottamare supporti collaudati pur di garantire ai propri clienti esperienze di gioco classificabili come "nuove", le maggiori industrie del settore del tempo vivevano di annunci sibillini, roboanti promesse e repentine smentite, aspettando l'una il primo passo dell'altra non soltanto per mera strategia di campo, ma anche per comprendere quale sentiero imboccare per evitare di finire in un vicolo cieco. Come alcuni ricorderanno, il passaggio dalle pixellose cartucce e gli striminziti floppy ai luccicanti CD non fu comunque indolore e fece vittime illustri prima di maturare i frutti sperati: da qui, il timore che la storia possa ripetersi e che il progressivo abbandono dei supporti tradizionali, unito al forzato abbraccio di filosofie concettuali fin troppo ibride, rischino di compromettere la carriera dei nuovi sistemi in procinto di scendere in campo. Tra qualche mesetto, sapremo senz'altro stabilire con maggiore lucidità se le scelte effettuate in tal senso da Sony, Microsoft, Nintendo e compagnia supplementare siano condivisibili o meno. Nel frattempo, ansie e dubbi si accumulano e la voglia di mandare in pensione 360 e PS3 tarda a manifestarsi.
Mossgarden

Game Republic N. 148
Mensile - Marzo 2013
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
DIRETTORE EDITORIALE: Roberto Rossi Gandolfi
PUBLISHER: Carlo Chericoni
CONSULENZA EDITORIALE: Idra Editing srl
GRAFICI: Stefano De Marchi, Iris Prina

HANNO COLLABORATO:
Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Giulia Adonopoulos, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Virginia Petrarca, Valerio Pastore, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Michele Giannone, Alessia Padula, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Micaela Romanini, Marco Maru, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Fabio Di Felice, Marco Tassani, Aurelio Mglione, Alessandro Oteri, Gaia Cocchi, Raffaele Giasi, Sonia Sufflico, Luca Dellapiazza, Adriano Di Medio, Marco Lucio Papaleo

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. [William Capriata, Fabio Perrotta], Sony [Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso], Take Two Italia [Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero], Ubisoft [Alberto Ziello, Stefano Celentano], Atari [Paola Menzaghi], Edelman [Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio], Leader [Livio Cantagallo], Electronic Arts [Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi], Activision [Laura Lombardi, Francesca Carotti], Vivendi [Simone Isella], Microsoft [Andrea Giolito], Nokia [Siria Criber], Blue Label Entertainment [Silvia Nova], Capcom [Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes], Bandai[Yoko Yatsuzuka], FromSoftware [Keiichiro Segawa], Genki [Mitsuyoshi Ozaki], Hudson Soft [Shinsuke Fujiwara], Hori [Ryuta Horinouchi], Idea Factory [Konomu Mashimo], Irem [Shigeichi Hondo], Jaleco [Masami Shinozaki], Koei [Tomomi Matsushita], Konami [Yoshinori Aoyagi], Marvelous Interactive [Takuhiro Goto], Namco [Yuko Tuskui], Sega Japan [Tetsuya Takahashi], Skip [Kenichi Nishi], SNK Playmore [Ryoko Suzuki], Sony Computer Entertainment [Nanako Kato], Square Enix [Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi], Q-Entertainment [Tetsuya Mizukami], Sarugakucho [Toru Hashimoto], Taito [Takao Kawashima, Yasukazu Sawada], Tecmo [Miho Sano], THQ [Angela Lippolis, Paolo Pastorelli], Cidiverte S.p.A. [Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi], Disney Interactive [Carole Degoulet, Sophie Stumpf], Media Hook [Giuseppa Gatto]

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
email: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA
Arti Grafiche Boccia Spa
Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA:
m-Dis Distribuzione Media S.p.A. Via Cazzaniga, 1 - 20132 Milano
Tel. 02/2582.1 - Fax 02/25825306 - email: info-service@m-dis.it

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITÀ:
Play Media Company S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Agente: Fabrizio Romitelli
email: fromitelli@playlifestylemedia.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Emanuela Pagnoncelli
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO STAMPA: Luca Carta - ufficiostampa@playmediacompany.it
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Lorena Colasanti, Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione:
Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
email: info@playmediacompany.it

IVA assolta dall'editore Art. 74 DPR 633/72 e successive modifiche
I comma lettera C. Esente da bollo Art. 6 II comma DPR 642/72.

Play Media Company Srl pubblica anche
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

La fine dell'adolescenza

Poco tempo fa leggevo della decisione di Apple di non pubblicare su App Store Endgame: Syria, un videogame sviluppato da Auroch Digital che indaga lo scenario della guerra civile siriana. Le giustificazioni del rifiuto starebbero nei contenuti di attualità veicolati dal gioco, che entrerebbero in conflitto con la policy di App Store. Ora, posso capire che il colosso di Cupertino decida di non rischiare inserendo nel proprio catalogo un'opera ispirata a un conflitto in corso. Accettare no, ma capire sì. Di contro il gioco è stato tranquillamente pubblicato su Google Play, e ne esiste persino una versione giocabile online. Problema risolto, quindi? Non direi. Quello di Endgame: Syria sarà anche un caso isolato, ma obbliga a interrogarsi sui presunti limiti che i videogiochi dovrebbero rispettare in termini di contenuti. Mi spiego meglio. Al cinema o nella letteratura non è insolito incappare nella politica, nel sesso e in diverse altre tematiche che definiremmo "mature". Film e libri sono in giro da molto più tempo rispetto ai videogiochi, e hanno già attraversato la loro via crucis per la legittimazione socioculturale (sì, anche i libri: ricordate i roghi medievali o quelli della Germania nazista?). I videogame invece questo percorso lo stanno affrontando proprio ora, sotto i nostri occhi. Stanno provando a uscire dall'adolescenza per imparare a raccontare storie adulte in maniera responsabile, utilizzando magari lÐinterattività ai fini della comprensione, oltre che del puro intrattenimento. Naturalmente la via è zeppa di ostacoli, e i principali paradossalmente non provengono dagli agenti esterni che sparano a zero sulla materia (certi ÐgiornalistiÐ ormai non mi preoccupano più), quanto piuttosto da publisher e sviluppatori che continuano a viaggiare sul sicuro infarcendo i videogiochi di storie e personaggi prevedibili e stereotipati, convinti di soddisfare un target che ormai hanno perso di vista. Già, perché mi vanno pure bene il marine testosteronico o la ragazzina siliconata, ma al loro fianco gradirei anche qualche altra pietanza, grazie. Poi, è pur vero che di eccezioni se ne vedono sempre più spesso, ma non sono ancora la regola: per spingere definitivamente i videogame fuori dell'adolescenza le major devono aprire gli occhi e rischiare di più, individuando le cellule del cambiamento nei vivai indie, ma soprattutto affrontando i temi caldi della nostra società senza necessariamente metaforizzarli attraverso conflitti alieni o terroristi alla Fleming. I giocatori sono pronti, fidatevi.

Andrea Peduzzi

Prossimo numero
TRA 30 GIORNI IN EDICOLA

→ ALL'AVVENTURA

Icona pop, sogno proibito di milioni di videogiocatori, regina incontrastata dell avventura su console, Lara Croft è pronta a tornare e a guidare la carica dei titoli primaverili. E in più tante anteprime, recensioni e mega-speciali per l'ennesimo numero di GR da leggere tutto d'un fiato.